Numer MiM 5/96 Znalazł się w sieci dzięki portalowi
http://www.krysztalyczasu.pl/
Niestety w wersji elektronicznej brak stron 81-83.
Jeśli jesteś zainteresowany materiałami dotyczącymi
Polskiego Systemu RPG Kryształy Czasu –
Zapraszamy do nas!!!
Serdecznie pozdrawiam – Czegoj
P.S. Jeśli szukasz innych numerów *Magii i Miecza* zajrzyj
do mnie na chomiczka - http://chomikuj.pl/czegoj

WARZONE

16 KOLOROWYCH STRON

DOOM TROOPER

MAGIA i MIECZ

nr 5(29)/96

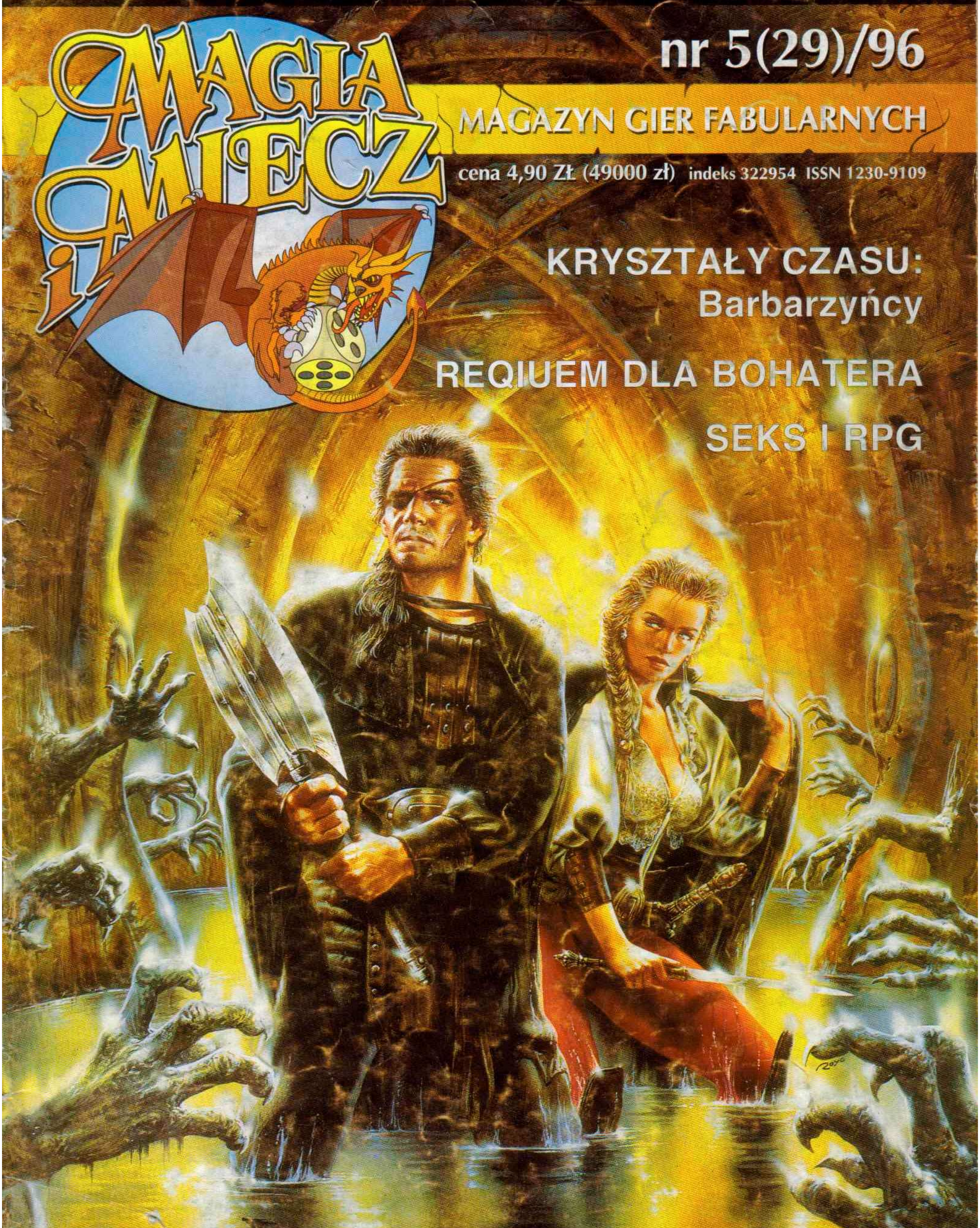
MAGAZYN GIER FABULARNYCH

cena 4,90 ZŁ (49000 zł) indeks 322954 ISSN 1230-9109

KRYSZTAŁY CZASU: Barbarzyńcy

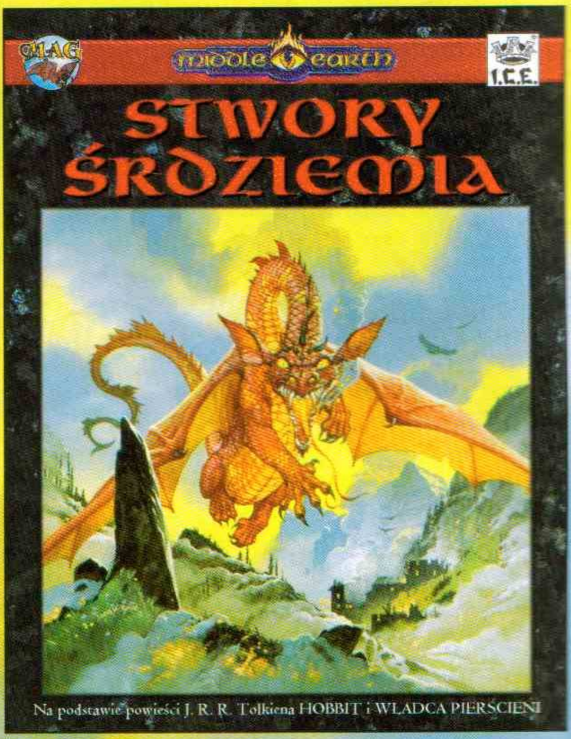
REQIUEM DLA BOHATERA

SEKS I RPG



STWORY ŚRÓDZIEMIA

To pierwszy dodatek do gry *MERP*. Dzięki niemu wasze przygody nabiorą zupełnie nowego charakteru. Znajdziecie tu mnóstwo najróżniejszych stworzeń, począwszy od wróbla, a skończywszy na smoku. To prawdziwy bestiariusz tolkienowski ze wspaniałymi ilustracjami i dokładnymi opisami. Coś nie tylko dla graczy, ale i dla wszystkich miłośników *Władcy Pierścieni*.





MIECZEM I MAGIĄ

To już dwudziesty dziewiąty numer **Magii i Miecza.** Numer szczególny i, miejmy nadzieję, przełomowy dla pisma. Dlaczego? Zapewne zauważyliście już szesnaście kolorowych stron w środku. To nie sen, ani fatamorgana. To rzeczywistość – kolor zagości na stałe w naszym periodyku. Dzięki nim dowiecie się wiele ciekawych rzeczy o grze **Warzone**, **Żołnierzu Zagłady** i innych produktach firmy **Target Games AB**. Poza kolorowymi stronami, przygotowaliśmy dużą dawkę materiałów dla wszystkich miłośników **Kryształów Czasu**. Wasz ukochany system powraca. Na początek seria artykułów o barbarzyńcach (w następnym numerze m.in. nowe profesje: berserker i szaman), później teksty szczegółowo opisujące rasy i orchijską Arabię (wszystkie wymienione artykuły są przeznaczone do wykorzystania z książkową wersją **Kryształów Czasu**, która ukaże się już za kilka miesięcy). Warto chyba jeszcze wspomnieć o metamorfozie, jaką przechodzi Almanach Mistrza Gry. Ktoś niedawno zarzucił nam, że **Magia i Miecz** nie dojrzewa wraz ze swymi czytelnikami. Wzięliśmy to sobie do serca i... zaczęliśmy publikować trochę inne teksty. Pierwszymi z nich były *Herby* A. Sapkowskiego i *Smok i Żmij* A. Szrejtera. W tym numerze, poza ich kontynuacjami, artykuły o broni ognistej i seksie. Nie są to oczywiście jedyne atrakcje, które dla was przygotowaliśmy. Mamy również coś dla pogromców **Cthulhu**, miłośników **Cyberpunka**, fanów Thruda i przeciwników Krainy Goblinów. Do dzieła, kochani. Dzięki nowemu numerowi **Magii i Miecza** odwiedzicie fantastyczne krainy, spotkacie wyjątkowych ludzi, zgłębicie tajemną wiedzę.

Andrzej Miszkurka

Wydawca: Wydawnictwo MAG
Prezes: Jacek Rodek
Redaktor naczelny: Darosław J. Toruń
Redaguje zespół:
Artur Marciniak (redaktor naczelny),
Jacek Brzeziński,
Tomek Kreczmar (dział łączności),
Andrzej Miszkurka (sekretarz redakcji),
Jarosław Musiał (dział graficzny)
Stale współpracują:
Maciek Kocuj, Tomasz Kołodziejczak, Maciej Nowak, Rafał Nowocień, Robert Siniakiewicz, Grześ Zieliński
Korekta: Elżbieta Szelest
Adres korespondencyjny:
Jacek Rodek, MAG, 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
Adres redakcji: ul. Dolna 43, 00-773 Warszawa, tel. (0-22) 41-60-42, fax (0-22) 41-58-94
Ilustracja na okładce: Luis Royo

MAGIA I MIECZ

PISMO POŚWIĘCONE GROM FABULARNYM

SPIS TREŚCI

Cześć!

Maj, pora matur, kwiaty kwitną, ciepło, hormony się budzą... Pewnie dlatego listów jakby coraz mniej. Chyba najwyższy czas, aby na Was krzyknąć: Ludzie! Obudźcie się! Piszcie!

Nie ma co dalej marnować papieru. Od razu przejdźmy do listów:

*Rozumiem pana, panie Arturze, i wiem, że opisy systemów są pańską mocną stroną (...). Niestety opis gry **Kult** nie wypadł panu najlepiej. (...) Wstęp godziwie przetłumaczony, wszystko w jak najlepszym porządku. Druga część wypadła jednak żałośnie. Nie chcę tutaj wywlekać wielu nieścisłości, ale dam panu radę. Recenzję systemu (i nie tylko) pisze się po kilku sesjach, po zasmakowaniu w nim lub całkowitym niezasmakowaniu. Przede wszystkim **Kult** nie ma nic wspólnego z twórczością Clive'a Barkera, a porównanie jego akcji do pseudohorrorów autorstwa tego pisarza jest wręcz obrazą gry. (...) Nie wiem, czy lubi pan dobrą literaturę i film, jednakże radzę przeczytać „Zamek" i „Proces" Franza Kafki, a potem obejrzeć „Opowieści z krypty" czy „Rycerza ciemności". (...) Jak można mieszać prawdziwą grozę z historią gore (...). „Twin Peaks" oglądałem dwukrotnie, za każdym razem przeżywając to samo uczucie grozy i niepewności. „Freddiego Krügera" wyłączyłem po kilku minutach, bojąc się o całość mych szarych komórek (...). Recenzja **Kultu** była pańskim Waterloo. Niestety.*

Przykro mi to pisać, ale mnie też nie przypadł do gustu opis Artura. Muszę jednak dodać coś na jego obronę. Otóż sami autorzy gry mówili o inspiracji twórczością Barkera, więc tu niestety autor listu nie ma racji. I bynajmniej nie chodziło im o jego utwory gore, ale o np. „Wielkie sekretne widowisko". Zapewniam również, że Artur zna Kafkę i „Twin Peaks". Ma po prostu inny punkt widzenia. Wróćmy jednak do listu:

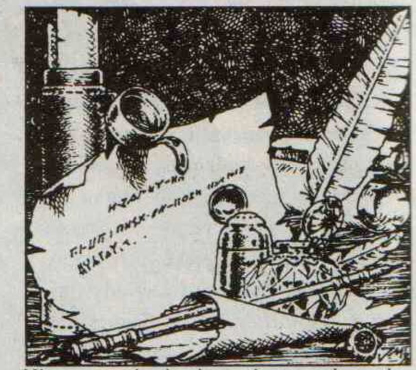
(...) Chciałbym poruszyć jeszcze sprawę listu Agnieszki. Co do wyobraźni, to całkowicie się zgadzam. Niestety, czasem potrafi wypaczyć umysły istot stawiających ją ponad rzeczywistością (...). Agnieszka pisze: „Nie można mieszać w nasze realia świata gier". Owszem, lecz czasem zbyt duże wczucie się w bohatera może zaowocować trwałymi zmianami w psychice. Czyżby w „sanatoriach odosobnienia" nie przebywali gracze, którzy zbyt mocno połączyli się z fikcyjnymi realiami i przeskoczyli na drugą stronę? Te przypadki nie zostały spowodowane „bezmyślnym wymachiwaniem mieczem". (...) Dlaczego uważasz, że „kłótnie, który z systemów jest najlepszy" są bezsensowne, że „totalną głupotą jest krytykowanie systemów czy opowiadań napisanych przez kogoś innego niż krytykujących"? (...) Czy nie ocenia się książek (...)? Cóż z tego, że „autor włożył w nie coś ze swego serca, jakąś swoją małą cząstkę", jeżeli stworzył coś, co nie ma wartości lub jest po prostu słabe? Krytyka nie ma na celu poniżenia jej przedmiotu, a dokładny opis z uwzględnieniem wad i zalet (...)

Na koniec mam kilka uwag odnośnie artykułu „Z kostkami czy bez" autorstwa Łukasza Pogody. Artykuł, muszę przyznać, był skompilowaną postacią kilku poprzednich, co dosyć często się zdarza. Mimo sporej objętości, nie wnosi nic nowego (...). Natomiast spostrzeżenia o zgraniu drużyny są, delikatnie mówiąc, dla żółtodziobów. (...) Niezgoda w drużynie i brak współpracy są bardzo efektowne i ciekawe, jednakże wymaga to dojrzałości graczy i doświadczenia MG. (...) Owszem, współpraca jest korzystna i potrzebna (...), należy jednak czasem odejść od biało-czarnych schematów na rzecz tych bardziej złożonych. Ale doświadczenie przychodzi z czasem...

Nekros

W ramach odredakcyjnych odpowiedzi, kolejny list:

*(...) Zaskoczyliście mnie bardzo przyjemnie. Zabieram się za czytanie almanachu, a tu od razu dwa świetne artykuły pod rząd. „Parę słów o walce" i „Z kostkami czy bez"– to naprawdę dobre teksty, błyskotliwe, rozsądne i bardzo przydatne. (...) Chciałbym jeszcze poruszyć sprawę **WFRP**. Wiem, że na pierwszym planie są nowe gry, ale nie zapominajcie, że dużo ludzi gra w starego **Warhammera**. Dajcie więcej przygód do tego systemu, no i lepsze artykuły. Na przykład „Mroczne elfy – nowa rasa" – to jakieś ochłapy, kawałek historii wojen Wysokich i Mrocznych elfów napisany „na odczep" się przez Artura Marciniaka (...). Ludzie bądźcie poważni! Następnie **Zew Cthulhu**. Nie jestem tu fachowcem, ale dla mnie bomba!*



Niewymownie się cieszę, że na stałe znalazły w tej rubryce miejsce grafiki Huberta Czajkowskiego – ten facet jest geniuszem (...). Wszystkie scenariusze macie przejmujące (no, prawie wszystkie), a artykuły niezwykle trafne (super były nowe profesje). Drukujcie tylko więcej rzeczy do innych epok. (...)

Arcymag Albert III

Dostało się dziś Arturowi, nie ma co. No cóż, nikt z nas nie jest idealny i każdy ma lepsze lub gorsze dni. Ale to chyba dobrze, że macie swój gust i bez wahania narzekacie na jakość drukowanych w naszym piśmie tekstów. To mobilizuje, wierzcie mi. Pamiętajcie, że przez cały czas czekamy na Wasze listy.

No i tradycyjnie, na zakończenie, garść adresów:

KMFiGF „Vallarowie" przy I Publicznym LO w Mińsku Maz., ul. Piękna 7, 05-300 Mińsk Maz., soboty od 10.00 do 16.00.

Poszukuję graczy lub Mistrzów Gry do **KC** lub **SŚ**: Łukasz Orawiec, ul. 11 Listopada 20/33, 32-590 Libiąż.

Poszukuję grających w **CP2020** lub inne gry fabularne o tej tematyce: Marcin „Zygzak" Olszewski, ul. Królowej Jadwigi 8 m 30, Radom, tel. (0-48) 439-810 po 18.00.

Poszukuję graczy: Piotrek Podłogo, ul. Kopernika 28, 96-100 Skierniewice, tel. (0-46) 33-22-21, 0-90 270-142.

Grupa graczy poszukuje MG z okolic Nowego Targu na okres tygodnia na przełomie lipca i sierpnia br. Warunki do uzgodnienia. Preferujemy systemy narracyjne, ale nie wzgardzimy klasycznymi. Prosimy o kontakt również innych graczy: Przemysław Jezierski, ul. 11 Listopada 153/52, 41-219 Sosnowiec , tel. 163-98-64 lub 199-82-19, fax. 163-98-64.

Szukam osób interesujących się RPG i partnerów do **DoomTroopera**: Marcin Borawski, ul. Marampolska 2/21, 19-301 Ełk, tel. 10-71-90.

A oto kolejne głosy w trwającej już od kilku numerów dyskusji o roli wiedźmina w Kryształach Czasu. Wszystkich zainteresowanych prosimy o listy.

Nie będę zaczynał mojego listu od słów, których użył czytelnik o swojsko brzmiącym imieniu i nazwisku XX YY, ponieważ, gdy czytałem Jego list, to nic we mnie nie wrzało, ani nie gotowało się (...). Za to powiało z niego nudą. Pan XX rozgłasza wszem i wobec, jak wielu innych, jak nudne są ***Kryształy Czasu****, jak beznadziejne rzeczy opisuje pan Artur Szyndler i nie może pojąć, jak mógł tak „zbezcześcić" wiedźmina! (...)*

Odpowiedź na stawiane zarzuty jest oczywista – „wolność Tomku w swoim domku". Ponieważ ***KC*** *stworzył i napisał pan A. Szyndler, to może z nimi robić co mu się żywnie podoba. Pan YY powinien się cieszyć, ponieważ pan Artur mógł, a może nawet powinien (...), zrobić z wiedźmina złodzieja, pijaka, mordercę i gwałciciela. Nie wiem, ale wiedźmin nie jest chyba opatentowany, więc można zrobić z nim co się tylko chce (...) zarówno w książkach, jak i w RPG. Oburzenie Pana YY dziwi tym bardziej, jeśli weźmie się pod uwagę odstępstwa od pierwowzorów książkowych występujących w innych systemach RPG (może mało czyta). Chociażby Tolkien nie wspomniał w swoich książkach o ciemnych elfach, elfich tancerzach wojny, krasnoludzkich łowcach trolli itp. Lista jest bardzo długa, biorąc pod uwagę samego Tolkiena, a są jeszcze inni pisarze, jednak żadnych protestów nie słychać.*

Ktoś może pomyśleć, że jestem gorącym zwolennikiem ***KC*** *i dlatego tak walczę, jednak prawda ubawiłaby niejednego – dotąd nie grałem ani razu, chociaż SF interesuje się od sześciu lat. Żeby było jeszcze zabawniej, to posiadam* ***Kryształy Czasu, Zew Cthulhu, Aphalon, Złego Cienia, AD&D*** *oraz* ***Potępieńca****. Mogę więc stwierdzić, że posiadam wiadomości teoretyczne. Nie chcę wyrażać moich opinii o polskich systemach, jednak jako laik muszę stwierdzić, że wszyscy nasi autorzy powinni zmienić system obliczeń, gdyż nie każdy ma komputer.*

Jeszcze jedno rzuca się w oczy u pana XX YY. Niedokładna znajomość książek pana Andrzeja Sapkowskiego.

Ad. 1. Geralt walczył ze strzygą, bo mu zapłacono – kilku innych wiedźminów uciekło.

Ad. 3. Gdzie pan Sapkowski pisze, kto może być wiedźminem, a kto nie?

Ad. 12. Jak określić stan Geralta, gdy poluje na Rinca i bandę łotrzyków oraz gdy jest pod wpływem swoich specyfiów?

Ad. 13. Wiedźmin bez „próby traw" nie jest wiedźminem.

Geralt ma dwa miecze: zwykły i srebrny, co powoduje, że ten drugi jest magiczny (służy do eliminacji potworów – „Coś więcej").

Medalion ma w sobie moc („Coś więcej" – spotkanie z Visenną, „Granica możliwości" – Yennefer rzuca zaklęcia na wozy Hołopola), bądź ją wykrywa, a to oznacza, że jest magiczny.

Konrad z Suchej Besk.

Chciałbym dołączyć swój głos do dyskusji o wiedźminie. Nie czytałem zbyt wielu utworów pana Sapkowskiego – w zasadzie tylko „Miecz przeznaczenia", a i tak z wielkimi problemami go przetrawiłem. (...) Jednak moim zdaniem pan Artur Szyndler zrobił wspaniałą robotę, włączając do świata ***Kryształów Czasu*** *wiedźmina. To jest wspaniała postać, dzięki której mogę w końcu pokazać innym graczom, gdzie jest ich miejsce. (...) Wiedźmin ma wiele wspaniałych mocy. Poza tym lubi zabijać potwory (tak jak i ja). (...) Dlatego też zastanawiam się, po co ta cała dyskusja. W końcu każdy z nas chce raz na jakiś czas stać się takim wspaniałym zabójcą potworów.*

Janek Chrząszcz

Myślę, że zarówno list pana XX YY, jak i wypowiedź Sylwii S. to zwykłe czepiactwo. Tak naprawdę żadnego z graczy nie obchodzi, co wiedźmin mógł robić w opowiadaniach, a co może taka postać w grze. Oni chcą się dobrze bawić i tyle. Żaden z nich nie będzie roztrząsał spraw, które tak bulwersują zarówno XX YY, jak i Sylwię. (...) Ludzie! Opanujcie się! Wszystkim nam przecież chodzi przede wszystkim o zabawę, a nie o moralne problemy Geralta, czy samopoczucie pana Artura, który dodał do swego świata kolejną postać. (...) A tak na marginesie, panie XX YY, czy kiedyś pan grał? Bo wydaje mi się, że za bardzo żyje pan w świecie książek. W grach wszystko jest możliwe.

Krzysztof W.

Szedariada '96

Majowa Szedariada (2-5 V 1996) odbyła się na dalekich peryferiach Wrocławia (dla znających topografię tego miasta – hen za Psim Polem). W wynajętej na czas imprezy szkole spotkało się ponad 300 osób, z których większość nie żałowała wydanych na ten cel 25 zł. Organizatorzy – KMGF „Melkor" z Wrocławia i przyjaciele – zatroszczyli się o dość szeroki wachlarz atrakcji. Przeważały wśród nich konkursy i LARP-y (odbyły się aż trzy). Pierwszy z nich, JEWA, utrzymany w konwencji więziennej, został przygotowany przez Jasia Rodrigueza, Arka Tarkiewicza i Lecha (mam nadzieję, że nie pomyliłam personaliów) i przeprowadzony po raz pierwszy na tegorocznym Srebrnym Cieniu. Drugi, to nocny cyberpunk z elementami space-opery (przynajmniej tak wyglądało to dla przeciętnego gracza), autorstwa Adama 2000. Jak twierdzili niektórzy, jednym z najciekawszych fragmentów tego LARP-a był mecz piłki nożnej (rozegrany z inicatywy graczy). Mnie najbardziej bawiło dorabianie sobie, przy pomocy zwoju przewodów, sterty oporników i innych niezidentyfikowanych części, kolejnych cybernetyzacji. Trzecią grą była „Konferencja" (na podstawie I Ogólnopolskiej Konferencji Nauk Alternatywnych i Magicznych, która odbyła się w czasie zeszłorocznego Polconu). Opisując ogólnie: świat normalny, postacie niekoniecznie.

Osoby nie biorące udziału w LARP-ach uczestniczyły zwykle w konkursach i spotkaniach. Mistrzowie gry zmagali się w Pucharze Kalessina, nad którego przebiegiem czuwał Robert Stawiarz „Ganelon", jeden z członków jury. Porządku na imprezie pilnowała ochrona pod światłym przewodnictwem Mikołaja Lemańskiego „Lemona". Przestroga dla przyszłych konwentowiczów: tej ochronie naprawdę lepiej się nie narażać. Żarty? Porozmawiajcie z tymi, którzy wylecieli z imprezy. Nad całością czuwał Andrzej Pałka 'Pałkens'. Wprowadzono też bardzo mądre, moim zdaniem, rozwiązanie problemu nagród. Zwycięzcy poszczególnych konkursów sami wybierali sobie w sklepiku nagrody o określonej wcześniej wartości. Przynajmniej raz każdy mógł dostać to co chciał.

Następna Szedariada jest planowana prawdopodobnie na listopad.

Kiro

Gambleriada'96

W dniach 10-12 maja odbyły się targi gier komputerowych Gambleriada'96. Na ponad czterdziestu stoiskach, wystawcy z całej polski zaprezentowali swoją ofertę. Warszawski Torwar (tam właśnie odbyła się ta impreza) przeżył prawdziwe oblężenie fanów. Przez trzy dni imprezy przewinęło się ich kilkanaście tysięcy. Można było pograć na sprzęcie najwyższej klasy i kupić najnowsze gry. Na targach nie zabrakło również stoiska Wydawnictwa MAG, które zorganizowało w trakcie imprezy turniej Doomtroopera. Po trzydniowych bojach zwycięży Marcin Brodecki z Łodzi. Kolejna Gambleriada planowana jest już na jesień. Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że będzie równie udana.

(mk)

Fantasy Battle

Łódź, 26.04-28.04.96

W ostatni weekend kwietnia, Elitarny Klub Fantastyki i Gier RPG LIG-a „Dagobah" wraz z Łódzkim Domem Kultury zorganizował Dni Fantastyki „Fantasy Battle". Impreza ta miała być konwentem dla fanów o przeróżnych zainteresowaniach. Wystartowano w piątek 26.04. około godz.17, zaczynając od projekcji filmowych na telebimie. Także w piątek odbył się podaj najważniejszy punkt programu, a mianowicie spotkanie autorskie z Andrzejem Sapkowskim. „Najważniejszy", bo przyciągnął największą liczbę osób. Oczywiście od samego początku ruszyły gry RPG. Dla miłośników tej formy fantazjowania przygotowano dwie sale, choć i tak grywano „po kątach". W sobotę od rana ruszyła giełda książek, RPG, itp... Okazało się wtedy, że Łódź „komiksem stoi", bowiem tego było na giełdzie najwięcej. Na stoisku RPG zainteresowanie wzbudzał nowy dodatek do „Doomtroopera": „Inkwizycja". Około południa odbył się konkurs wiedzy o twórczości J.R.R.Tolkiena. Zwycięzcy otrzymali atrakcyjne nagrody (główną było ekskluzywne wydanie „Władcy Pierścieni"). Zaraz potem urządzono spotkanie z redakcją pisma „Talizman" (które niedawno wznowiło swoją działalność). Po południu zlikwidowano giełdę i rozpoczęto na jej miejscu turniej „Space Hulka". Dzień zamknęły filmy („Willow" i „Legenda") oraz prelekcja M. Nowaka „Pojedynki w filmach". Niedziela rozpoczęła się pokazem walk rycerskich. Była to niewątpliwa atrakcja, pomimo niedoboru sprzętu łódzkiego rycerstwa. Walczącym należą się jednak brawa (nie każdy rycerz zgodziłby się walczyć siekierą do rąbania drewna). Gdy słońce sięgnęło zenitu, gracze zasiedli do turnieju „Warhammer Fantasy Battle". Konwent zakończył „Pojedynek Asów", w którym miał wystąpić m.in. Jarek Grzędowicz, a także filmy (m.in. „Władca Pierścieni"). Niestety, wcześniej gnany obowiązkami udałem się w drogę powrotną. Konwent w Łodzi wzbudził we mnie mieszane uczucia. Z jednej strony miłe przyjęcie przez organizatorów i entuzjazm większości z nich. Był to pierwszy typowy konwent organizowany przez LIG-ę „Dagobah", co niestety dało się odczuć. Zapał łodzian kontrastował ze źle ułożonym programem. Jeżeli nie interesował cię jakiś punkt programu, mogłeś umrzeć z nudów. Dużo jest w tym zasługi Łódzkiego Domu Kultury, ale to inna historia. W sumie byłoby lepiej, gdyby przyszło więcej ludzi (poza gośćmi i organizatorami), a tak impreza świeciła pustkami. To dziwne, bo reklamę zrobiono odpowiednią. Pierwsza próba zrobienia konwentu w Łodzi nie wypadła najlepiej, ale morale organizatorów są wysokie, a plany duże. Tak więc pozostaje czekać na następną, tym razem w pełni udaną imprezę.

Arkadiusz Czapla



Kronik ciąg dalszy

Czekaliśmy aż dwa lata, aby otrzymać dalszy ciąg *Kronik Smoczej Lancy*. W końcu na rynku pojawił się długo oczekiwany *Czas bliźniaków*, a więc pierwszy tom *Legend* – drugiej trylogii, napisanej przez Margaret Weis i Tracy Hickmana, której akcja toczy się w świecie *Dragon Lance*. I nie ma co, warto było czekać. Widać, że autorzy dorośli, nauczyli się tego i owego. Akcja przestała być tylko opisem sesji, postacie zaczęły nabierać barw i przestały sprawiać wrażenie sztucznych. Również jakość tłumaczenia uległa poprawie, choć gdzieniegdzie można by się przyczepić do niektórych rzeczy.

Zapewne pamiętacie, że wojna lancy się skończyła. Ciemność cofnęła się, ale nie na zawsze. Kitiara i Lord Soth wciąż mają zamiar zapanować nad światem. Raistlin chce być potężniejszy. Pojawia się piękna kapłanka Paladina, Crysania, która zakochuje się w bracie Caramona – jest tajemniczy, sprawia wrażenie słabego. A Caramon, no cóż, przestał być potężnym wojownikiem. Jego małżonka, Tika, przeżywa właśnie trudne chwile. Tasselhoffowi nie ubyło dowcipu. Za to Tanis i Riverwind mają teraz na głowie sprawy wagi państwowej.

Tym razem z głównych bohaterów *Kronik* pozostają jedynie Raistlin, Caramon i Tasselhoff, do których dołącza Crysania. Stoi przed nimi zadanie nie mniej trudne niż pokonanie armii Takhisis. Wybierają się w niebezpieczną podróż w czasie, by cofnąć się do dni sprzed Kataklizmu. Trafiają do wspaniałego miasta Istar, siedziby króla-kapłana. Raistlin przybywa po to, by zdobyć potęgę. Crysania, by ocalić swe życie. Caramon, by chronić kapłankę i by jeszcze raz spotkać swego brata. A Tasselhoff… przez przypadek. Każdy z nich wie o mającym nastąpić niedługo Kataklizmie. Każdy chce na swój sposób wykorzystać tę wiedzę. Jedni – by powstrzymać nieuchronny koniec wielkiego Istar. Inni – by zdobyć władzę i potęgę.



Czas bliźniaków czyta się szybko i bardzo dobrze. Czytelnik nie ma chwili wytchnienia – fabuła jest wciągająca, wielowątkowa, a niektóre rozwiązania zaskakujące. Bohaterowie przestali być bardzo-bardzo dobrzy i na wskroś źli, dzięki czemu stali się bardziej prawdopodobni. Każda postać ma swoje cele, swoje mocne i słabe strony, każda czegoś pragnie i czegoś się boi, każda coś przeżywa.

Szkoda, że na następne dwa tomy znów będziemy musieli czekać. Miejmy nadzieję, że *Wojna bliźniaków* i *Test bliźniaków* ukażą się jeszcze w tym roku, dzięki czemu poznamy dalsze losy bohaterów i dowiemy się…

Dzwoneczek

Legendy, tom 1: Czas bliźniaków; napisali: Margaret Weis i Tracy Hickman; tytuł oryginału: *Time of Twins*; przekład: Dorota Żywno; Wydawnictwo Zysk i S-ka; cena: 14,90 zł.

Zagadki

Na naszym niewielkim rynku **RPG** pojawił się kolejny produkt. Jest to *Przewodnik Mistrza Podziemi*, a więc kolejna pozycja, dzięki której gracze mogą pobawić się trochę w **AD&D**. Podręcznik jest naprawdę pięknie wydany. Twarda oprawa, bardzo ładna ilustracja na okładce, dobry papier, wiele kolorowych rysunków wewnątrz. Co tu dużo mówić – na pierwszy rzut oka wspaniała robota. Zajmijmy się jednak treścią. I tu pozwolę sobie na kilka cytatów. Zacznę od okładki, a później zajmę się tym, co kryje to wiekopomne dzieło.

❑ *Wszystkie informacje zawarte w przewodniku pozwolą Ci przeżyć sensacyjne, pełne czarnoksięstwa przygody!* (tył okładki).

❑ *Poza zasadami odkryjesz w tej książce dużą jej część poświęconą na rozważaniu sposobu myślenia i reguł, jakie kryją się za zasadami. Oprócz tego są tam również omówione dobre i złe strony zmieniania zasad dla celów Waszej kampanii. W końcu celem tej książki jest lepsze przygotowanie*



Cię do roli sędziów w grze. Im lepiej będziesz rozumieć grę, tym lepiej będziesz wyposażony, aby dać sobie radę z nieprzewidzianymi wydarzeniami i niezwykłymi okolicznościami. Jedną z myśli przyświecających temu projektowi od samego początku, a która jest wyrażona w tej książce, jest co następuje: Przede wszystkim to Mistrz Podziemi ponosi odpowiedzialność za sukces kampanii i musi brać czynny udział w jej prowadzaniu. To ważna koncepcja. Jeśli czytasz to wprowadzenie pobieżnie zwolnij i przeczytaj to jeszcze raz. Jest rzeczą bardzo istotną, abyś wiedział, w co się angażujesz. (strona 9).



❑ *Jeśli w ogóle jest to możliwe, postacie graczy powinny być zachęcane do wycofania się jako grupa. Dzięki temu wszyscy gracze mogą stworzyć nowe postacie i grać nimi więcej od tego samego poziomu. Jeśli tylko jeden gracz wycofa swoją postać, aby zacząć nową od pierwszego poziomu, a inni kontynuują grę z dwudziestopoziomowymi postaciami, to nowo przybyła postać nie będzie tak naprawdę w stanie poszukiwać wraz z nimi przygód (jeśli jednak będzie, gracz nie będzie miał wiele do roboty albo postać będzie żyć krótko!).* (strona 31)

❑ ***Spusty:*** *Innym rodzajem zaplanowanych spotkań jest spust. Można go używać z kluczem lub bez. Spust jest przyczynowo-skutkowym typem rozwiązań. Używa się go w przypadku spotkań oddziałujących wzajemnie na siebie, kiedy to akcja zdarzenia jest najważniejsza, tak jak w porwaniu opisanym poniżej.* (strona 130)

❑ *Choć może tak się zdarzyć, postacie graczy rzadko gubią się beznadziejnie podczas podróży po jakimś prostym szlaku (droga lub rzeka). Trakty nie gwarantują bezpieczeństwa, jako że mają doprowadzający do szału zwyczaj znikania, rozwidlania się i krzyżowania z ścieżkami, które wyglądają jakby były traktami (ale nimi nie są).* (strona 171)

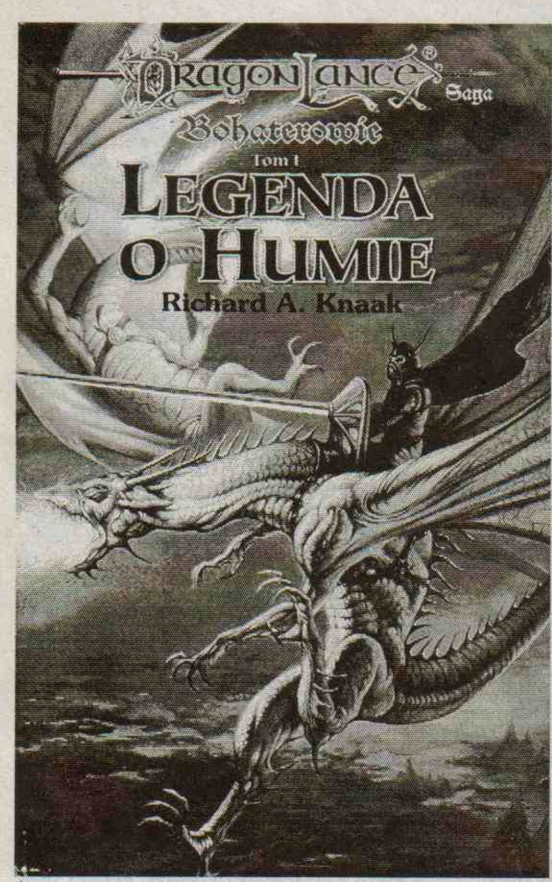
❑ ***Magiczny defekt czaru:*** *Jeżeli jakakolwiek postać używająca czarów zdobędzie zwój z wpisanym czarem z poziomu zbyt wysokiego dla niej, to i tak może próbować użyć go – szanse defektu wynoszą 5% na poziom różnic pomiędzy obecnym poziomem postaci i poziomem, na którym czar może być używany.* (strona 197)

❑ *Laski mają około 150-180 cm długości i są grube jak młode drzewka – mniej więcej 4 cm u podstawy i około 2,5 cm na czubku, choć są i takie, które zachowują jednakową średnicę na całej swej długości. Zazwyczaj są wykonane z drewna, często rzeźbionego, zwykle okutego metalem. Częstokroć są powyginane i sękate. Mogą być niezwykłe lub wyglądać pospolicie.* (strona 208)

❑ ***Talizman kuli:*** *Jest to mała adamandytowa pętla z rękojeścią, całkowicie bezużyteczna dla kogoś nie będącego czarodziejem. Gracze wszelkich innych klas dotykający talizmanu odniosą 5k6 punktów obrażeń. Trzymany przez czarodzieja koncentrującego się na kontrolowaniu kuli unicestwienia, talizman kuli podwaja premię procentową z Inteligencji do kontroli (tj. 2% na punkt Inteligencji od 13 do 15, 6% na punkt Inteligencji od 16 do 18).* (strona 240)

Jeszcze kilka nazw magicznych przedmiotów: pierścień migotania, berło bicia, berło dostojnej potęgi, amulet nieuchronnej lokalizacji, fujarka kanałów, gemmy (wszystkie), kadzielnica władająca żywiołami powietrza, kadzielnica władania żywiołami ognia, kamienie ioun, kamień powodzenia, manuały (wszystkie, a szczególnie zyskownych ćwiczeń), oczy drobiazgowego widzenia, piła potężnego cięcia, płaszcz manty rai, sakwa dostępu, skarabeusz przeciwko golemom, szpadel wielkich wykopów, talizman kuli, wolumin niewypowiadalnego potępienia, wolumin zyskownych czarów, zbroja płytowo-kolcza wrażliwości na ciosy, trójząb tęsknoty.

Trzeba jednak przyznać tłumaczom (czy może tylko jednemu), że się posta-



rał, tłumacząc nazwę miecza *vorpal* – miecz migbłystalny, bowiem nazwa ta pojawia się w *Alicji w Krainie Czarów* i *Alicji po drugiej stronie lustra*.

Na zakończenie jeszcze kilka słów o indeksie. Nie udało mi się znaleźć hasła, które posiadałoby odnośnik do właściwej strony. Najczęściej odsyłano mnie na te kartki, na których znajdują się całostronicowe ilustracje.

Przycisk do papieru

Przewodnik Mistrza Podziemi (Dungeon Master Guide); koordynator: David „Zeb" Cook; przekład: Piotr Idzik, Dorota Konieczna, Tomasz Kaszuba, Maciej Szwajcz, Agnieszka Sokolska; redaktor naczelny wydania polskiego: Artur J. Szyndler; Wydawnictwo TM Semic; cena: 49 zł.

PS. Mam nadzieję, że nie spełnią się przepowiednie jednego z mądrych ludzi, który powiedział: *„Podręcznik gracza" to słownik poprawnej polszczyzny w porównaniu z „Przewodnikiem Mistrza Podziemi". Natomiast „Przewodnik Mistrza Podziemi" to słownik poprawnej polszczyzny w porównaniu z „Księgą Potworów".* Bogowie, miejcie nas w swej opiece...



Wielka legenda

W 1994 roku Wydawnictwo **Zysk i sk-a** opublikowało jedną z najlepiej znanych książek, których akcja toczy się w świecie którejś z gier fabularnych. Były to napisane przez Margaret Weis i Tracy Hickmana *Kroniki Smoczej Lancy*. Miłośnicy prozy opisującej Krynn musieli czekać prawie dwa lata na ukazanie się kolejnego utworu, którego akcja toczyłaby się w tym świecie. Ale w końcu pod koniec zeszłego roku ukazał się pierwszy tom cyklu *Dragonlance Saga: Bohaterowie*. Była to książka Richarda A. Knaaka nosząca tytuł *Legenda o Humie*.

Na jej kartach opisane zostały dzieje największego bohatera Krynnu, najdzielniejszego rycerza Solamni i idola Sturma Brithblade'a, żyjącego jeszcze przed Kataklizmem. Humę poznajemy jako nierozgarniętego młodzieńca, niezbyt lubianego przez współtowarzyszy. Nie jest najlepszym wojownikiem, nie jest także potężnym, wspaniałym rycerzem. Większość jego legendarnych czynów wynika (przynajmniej moim zdaniem) z głupoty i braku rozwagi. Ale jak to zwykle bywa z legendą, przez wieki jest ona ubarwiana, obrasta w dodatkowe elementy. Tak też jest i w tym przypadku. Dzięki Richardowi Knaakowi dowiadujemy się, że wielki bohater był człowiekiem z krwi i kości, a jego czyny wcale nie były tak wspaniałe, jak opisują je żyjący po Kataklizmie historycy.

Przez większość czasu Huma przeżywa wewnętrzne rozterki, ponieważ nie chce zabijać. Potem okazuje się, że niestety musi to robić, więc to robi. Tak mniej więcej wygląda psychika legendarnego rycerza *(niespecjalnie skomplikowana – red.)*. Należy jeszcze dodać, że autor książki kilkakrotnie teleportuje swego bohatera z jednego miejsca w inne, tak jakby się bawił jego losem. Jest to chyba zresztą jedyny sposób na to, by Huma dokonał wszystkich czynów, jakie się mu przypisuje, a więc zyskał przyjaźń smoków, zdobył lancę, wykrył zdradę w szeregach rycerzy Solamni i pokonał Królową Ciemności.

Obok wielkiego bohatera pierwszoplanową postacią jest Kaz. Barwnie opisany minotaur pomaga Humie dokonać legendarnych czynów. Jest związany z młodzieńcem wpierw przysięgą, a później przyjaźnią. Jest on niewątpliwie ciekawą, barwnie opisaną postacią, dzięki której *Legenda o Humie* staje się o wiele bardziej interesująca.

Podsumowując, książkę czyta się naprawdę szybko. Akcja nie zwalnia ani na chwilę, choć w kilku momentach jest dosyć banalna. Powieść nie niesie ze sobą żadnych głębszych treści. Jest czytadłem dobrym na wieczór, czy do autobusu. Szczególnie przyda się tym osobom, które grają w *Dragonlance*. Dzięki niej poznają prawdziwą historię, którą (jak powiedział Kaz) z czasem ubarwili ludzie, krasnoludy, kenderzy i elfy, zapominając przy okazji o prawdzie. W końcu jest to przecież jeszcze jedna legenda.

Krzaku

Bohaterowie, tom 1: Legenda o Humie; napisał: Richard A. Knaak; tytuł oryginału: *The Legend of Huma*; przekład: Michał Jakuszewski; Wydawnictwo Zysk i S-ka; cena: 14 zł.

Łukasz M. Pogoda

Domy Hermesa

Bracia i siostry! Niosę lekarstwo, które wyleczy nasze rany.
Nie musimy dłużej stawać przeciw sobie.
Teraz będziemy mogli się porozumieć i zawrzeć pokój.
Niech każdy z was i waszych filii [wychowanków] używa mądrze tej wiedzy.

Bonisagus oznajmiający zebranym magom o swoim dziele, które obecnie zwiemy magią hermetyczną.

Suplement zatytułowany „Houses of Hermes" (czyli „Domy Hermesa") jest chyba najważniejszym dodatkiem do gry fabularnej Ars Magica. Zanim jednak przejdziemy do jego omówienia, chciałbym pokrótce przypomnieć tym, którzy słabo znają opisywany system, co odróżnia go od innych fabularnych gier fantasy.

Przede wszystkim uniwersum. Większość światów fantasy mniej lub bardziej przypomina średniowieczną Europę – bardzo często wzbogaca się je elementami, które nigdy w tej epoce nie występowały. Natomiast w Ars Magica średniowieczna Europa jest taka, jaką ją znamy z książek do historii. Wszystkie wydarzenia, o których możemy przeczytać miały tam miejsce, panują ci sami królowie i te same stosunki feudalne, wszystkich łączy ta sama chrześcijańska wiara.

Jedyną rzeczą, która odróżnia świat opisany w podręczniku od rzeczywistości są obdarowani magicznym Darem magowie. Nie jest to jednak jedyny ciekawy element tej gry. Bowiem Dawna Europa wygląda tak, jak wyobrażali ją sobie ludzie wieków średnich. Jeśli wierzyli oni, że w niebie sprawuje władzę absolutną Bóg, otoczony przez aniołów i świętych, to tak jest. Skoro uważali, że po górach wędrują giganci, a pod górami śpią stuletnim snem smoki, to możemy spotkać i giganta, i smoka (biada temu, kto natknie się na, choć jednego z nich). Lasami i wzgórzami władają faerie – istoty rodem z anglosaskich, nordyckich i germańskich podań; chodzi tu o różnego rodzaju skrzaty, gnomy, driady, dostojnych Sidhe oraz inne duchy przypisane do Ziemi i nakładającej się na nią Arkadii. Na zimnej północy, wśród Wikingów, można spotkać Odyna, Thora i inni z Asów. Na krańcach Ziemi, w najczarniejszych mrokach piekieł, Lucyfer i upadłe anioły od wieków układają plany, mające doprowadzić rodzaj ludzki do upadku. Ta mieszanka prawdy i fikcji daje w efekcie jedno, niepowtarzalne uniwersum, znane jako Mityczna Europa.

Lecz na tym nie kończą się różnice pomiędzy innymi fabularnymi grami fantasy i Ars Magica. W tej grze magia i posługujący się nią magowie odgrywają niebagatelną rolę, co znalazło zresztą odzwierciedlenie w systemie, który jest niezwykle elastyczny i zarazem przyjemny w użytkowaniu. Dzieli on wszystkie magiczne czynności na 15 Sztuk, wśród których możemy wyróżnić jeszcze Techniki i Formy.

Oprócz Sztuk, które są sercem systemu magii, mamy jeszcze dwa rodzaje zaklęć, dostępnych dla naszych magów: Regularne, opisane stałymi formułami, i Spontaniczne. Pierwszy rodzaj mniej więcej odpowiada czarom, które znamy z typowych gier fabularnych. Efekty ich działania są potężniejsze, ale całkowicie przewidywalne – wymyślanie nowych zaklęć tego typu ciągnie się niestety miesiącami. Druga odmiana zaklęć umożliwia improwizację poprzez proste kombinowanie Sztuk i tworzenie różnorodnych efektów, których aktualnie nie potrafimy osiągnąć ograniczonymi zaklęciami Regularnymi. Dzięki temu rozróżnieniu prawie nic nie ogranicza naszych magów.

Aby dokładniej pokazać na czym polega różnica między opisanymi powyżej rodzajami czarów, posłużę się tu przykładem ze wczesnej, testowej wersji Ars Magica. Zaprezentowano tam zaklęcie, które tworzy blok skalny o wymiarach podstawy stopa na stopę i wysokości dwóch stóp. Jeśli gracz zapragnąłby zamiast niego stworzyć kamienny sztylet, nie mógłby wykorzystać tego zaklęcia Regularnego, gdyż tworzy ono tylko i wyłącznie kawał skały o ściśle określonych parametrach. A zatem, aby stworzyć kamienny sztylet postać musiałaby wykorzystać tę samą wiedzę, która jest jej potrzebna do stworzenia kamiennego bloku, ale zaklęcie rzucałaby w wersji Spontanicznej.

Miałem jednak opisać nie samą grę Ars Magica, a suplement „Houses of Hermes," co zaraz uczynię. Pragnąłem jednak wcześniej zaznaczyć szczególny klimat Ars Magica i pokazać, jak złożone jest uniwersum tej gry, tak niezwykle rzeczywiste i zarazem pełne cudów.

Dodatek, o którym będzie mowa, opisuje ze szczegółami wszystkie dwanaście domów, składających się na Zakon Hermesa, a także jego prawo i historię. W tym momencie osoby, które nie znają gry Ars Magica zapewne zapytają czym jest tajemniczy Zakon Hermesa. Spieszę zatem z odpowiedzią. Jest to zrzeszająca magów organizacja o ponad 400-letniej historii, mająca swoje korzenie w kulcie Merkurego, który istniał w rzymskim państwie od połowy drugiego wieku przed Chrystusem. Po paru stuleciach kult ten zaczął się rozdrabniać i tracić siły, a w czwartym wieku naszej ery zaprzestał funkcjonowania jako oficjalna instytucja i pozostał luźną organizacją czarodziejów. Wraz z upadkiem Rzymu nastąpił całkowity rozpad kultu Merkurego. Wszyscy jego członkowie musieli walczyć o przetrwanie. Przez lata narastały pomiędzy nimi animozje, ponieważ każdy usiłował chronić swoje cenne sekrety przed innymi. Wtedy pojawiła się magini Trianoma, która zapragnęła połączyć czarodziejów w jedną grupę, tak jak przed wiekami łączył ich kult Merkurego. Z jej inicjatywy i dzięki jej wysiłkom w roku 767 powstał właściwy Zakon Hermesa. Jednak nie doszłoby nigdy do tego, gdyby nie dokonania maga Bonisagusa. Udało mu się bowiem nie tylko stworzyć dość jednolitą teorię magii, ale i wynaleźć parma magica, prosty rytuał tworzący wokół osoby, która go odprawiła magiczną tarczę, chroniącą przed

wpływem cudzych zaklęć. Te wynalazki skłoniły część rywalizujących ze sobą magów do zaprzestania walki i wzięcia udziału w tworzeniu Zakonu.

W owych czasach bardzo wielu czarodziejów pozostało niezależnych. Zwani „egzotycznymi magami," przez członków Zakonu Hermesa byli postrzegani jako wrogowie i intensywnie tępieni przez co bardziej agresywnych magów hermetycznych, którym sporą przewagę dawała parma magica. Po siedemdziesięciu latach wojny ucichły – druidzi skryli się w lasach, zamieszkanych przez faerie, nordyccy czarodzieje w górach Skandynawii okazali się być zbyt twardym orzechem do zgryzienia. Obecnie, wraz z okrzepnięciem Zakonu i rozwojem cywilizacji, zaczęto ich akceptować i traktować raczej jak sprzymierzeńców.

W początkach wieku XIII, kiedy to rozgrywają się przygody graczy, Zakon przeżywa lata spokoju wewnętrznego, ale musi stawiać czoło rozwojowi cywilizacji i rosnącemu znaczeniu Kościoła, powodującemu zanik terenów magicznych.

Warto teraz opisać nieco dokładniej wszystkie domy składające się na Zakon Hermesa. Pierwszych dwanaście założono wraz z całym Zakonem. Nazwa każdego z nich pochodzi od imienia założyciela. Najbardziej poważany jest dom Bonisagus, skupiający jego następców, którzy od lat starają się udoskonalić teorię magii hermetycznej i przełamać jej wewnętrzne ograniczenia. Dom Criamon skupia natomiast magów, którzy magię traktują tylko jako narzędzie pozwalające im odkryć tajemnice istnienia wszechświata, określić znaczenie życia i zdefiniować rzeczy, które na pozór zdefiniować się nie dają. Mało kto próbuje rozwikłać pokrętne zagadki tego nieprzeniknionego domu, gdyż dla nikogo nie stanowią one zagrożenia.

Kolejny dom, Flambeau, można sobie wyobrazić jako grupę zabójców dyskutujących o różnicach pomiędzy toporem bojowym a zatrutym sztyletem. Jego ambitni członkowie zazwyczaj podążają jedną z dwóch dróg, które i tak prowadzą do tego samego – zgłębiania tajników ognia lub bardziej „subtelnej" sztuki niszczenia. W tym domu bardzo silny jest duch współzawodnictwa, a największym poważaniem cieszą się ci magowie, którzy wymyślą najpotężniejsze, mające największy zasięg i siłę niszczącą zaklęcia.

Przez wieki dwa inne domy, Tremere i Tytalus, zbliżały się do siebie i oddalały, czasem ze sobą współpracując, a czasem rywalizując. (Założyciele obu domów byli uczniami tego samego maga, stąd zapewne zbieżność). Oba domy nie są jednak tym samym: magowie Tytalus walczą, aby się więcej nauczyć, a magowie Tremere uczą się, aby lepiej walczyć. Dom Tremere celuje w politycznych rozgrywkach (niegdyś zdołał prawie całkowicie zdominować Zakon), a skryty dom Tytalus jest wiecznie zaangażowany w różne konflikty. Obecnie żyje niewielu następców Tytalusa, gdyż w X wieku spora ich grupa, łącznie z trójką przywódców, została skazana za diabolizm i zniszczona.

Dom Jerbiton skupia magów, którzy starają się nie izolować od prostych ludzi. Jego członkowie często pełnią role ambasadorów negocjując różne umowy z możnymi. Wielu z nich jest przy tym utalentowanymi artystami, poetami, filozofami itp. Warto zaznaczyć, że pełnoprawnymi członkami tego domu (i Zakonu zarazem) mogą zostać osoby nie obdarzone mocą. O ile wyróżniają się niezwykłymi talentami i dużą wiedzą. Obecnie w domu Jerbiton jest pięciu Larta magi.

Natomiast dom Merinita skupia magów, w których żyłach płynie krew faerie. Ich magia jest wysoce nieprzewidywalna, tak samo jak i natura leśnego ludu. Jednak nie zawsze tak było. Założycielka domu, tajemnicza Merinita, była niezwykle związana z siłami natury, ale nie miała nic wspólnego z faerie. Dopiero jej następca, Quendalon, będący najprawdopodobniej odmieńcem po dwuletnim pobycie w puszczach faerie, sprowadził dom Merinita na nowe ścieżki. Część magów, która się z nim nie zgadzała została wyrzucona i przyjęta przez dom Bjornaer.

Kolejny dom, Verditus zrzesza magów wyspecjalizowanych w tworzeniu magicznych przedmiotów. Większość z nich skupia się tylko na swojej pracy i nie bierze aktywnego udział w życiu politycznym Zakonu.

Szczególną rolę w całym Zakonie Hermesa spełniają domy Mercere i Quaesitor. Ten pierwszy to dom posłańców, którzy przenoszą wieści z jednego zgromadzenia do drugiego, zbierając w czasie długich podróży wieści o świecie. Większość członków tego domu nie jest obdarowana magicznym Darem (niczym Larta magi), co wcale nie przeszkadza im wypełniać swoich obowiązków. Równie ważny dla Zakonu jest dom Guernicus, zwyczajowo nazywany domem Quaesitor od łacińskiego słowa „quaesitor", które oznacza sędziego. Członkowie tego domu pilnują przestrzegania prawa Zakonu, a także sprawują pieczę nad przebiegiem wszystkich Trybunałów i nadzorują wprowadzanie w życie powziętych uchwał.

Prawie wszyscy założyciele Zakonu Hermesa byli w mniejszym lub większym stopniu spadkobiercami rzymskiego kultu Merkurego. Tylko dwa domy leżą poza tym nurtem: zniszczony dom Diedne, o którym jeszcze powiemy (byli to spadkobiercy celtyckich druidów) i dom Bjornaer. Każdy z magów należących do drugiego z wymienionych domów posiada „serce-bestię", drugą, zwierzęcą formę. Potrzeba zrozumienia zwierzęcego aspektu swojej natury jest dla każdego z następców Bjornaer'a ważniejsza nawet od opanowania wszystkich arkanów magii hermetycznej. Ogólnie dom ten jest dość skryty i nie angażuje się w żadne walki wewnątrz Zakonu.

Trzynasty dom, Ex Miscellanea, przyłączył się do Zakonu nieco później. Był to pierwotnie „Zakon Różności", założony przez Pralixa, renegata z domu Tytalus. Dom Ex Miscellanea jest bardzo liczny i skupia magów, którzy jeszcze do niedawna byli „egzotyczni" oraz najróżniejsze grupy, które łączą magię hermetyczną z własnymi rytuałami.

Obecnie, w roku 1220, istnieje tylko dwanaście domów, zrzeszających 798 magi. Dom Diedne został odsądzony od czci i wiary w początkach XI wieku przez dom Tremere, a następnie przez nich i magów z domu Flambeau wycięty w pień z błogosławieństwem sędziów, czyli quaesitoris.

Niewiele więcej możemy znaleźć w opisywanym suplemencie. Historię Zakonu i opisy domów uzupełnia jedynie krótki rozdział prezentujący trudne i pełne wyrzeczeń życie ucznia maga. Większość wiadomości zawartych w „Houses of Hermes" pochodzi z książki zatytułowanej „Order of Hermes", która została wydana dawno, dawno temu, jeszcze do drugiej edycji gry Ars Magica. Informacje te jednak zredagowano na nowo, nieco poprawiono i uzupełniono o dokładne opisy przykładowych magów z różnych domów (ślicznie sportretowanych przez Liz Danforth). Niestety, przy okazji wycięto części poświęcone życiu magów i Trybunałom, która były zawarte w pierwowzorze. Mimo to zawiera on mnóstwo przydatnych informacji i pomysłów na przygody i całe sagi, opisane łatwym i przejrzystym językiem.

Dodatek ten został przygotowany z myślą o czwartej edycji Ars Magica, ale może być spokojnie używany z trzecim wydaniem i jest naprawdę bezcennym i niezastąpionym źródłem wiedzy o Zakonie Hermesa dla wszystkich miłośników Ars Magica.

Miasteczko Yarmie

Za czasów mojej młodości żył w Yarmie pewien rycerz. Nie był kimś nadzwyczajnym. Nie pochodził z książęcego rodu, nie wsławił się też jako wielki bohater. Nie oznacza to jednak, że traktował swoje zajęcie niepoważnie – stawiając takie zarzuty na pewno byśmy go obrazili. Tak jak każdy prawdziwy rycerz walczył ze smokami, ratował dziewice, brał udział w turniejach, jeździł po świecie w poszukiwaniu przygód. Zdarzyło mu się kiedyś opuścić rodzinne strony na trzy lata – ważne sprawy zatrzymały go z dala od domu. Po powrocie stwierdził, że w czasie jego nieobecności zaszło wiele zmian. Zanim jednak o nich opowiemy, musimy poznać pewne fakty z życia owego rycerza. Sir Armand de Villawinione – tak się nazywa nasz bohater – pochodził ze starego rodu. Rodu z tradycjami i bogatą przeszłością. Jak to często w tamtych czasach bywało, o przyszłości Armanda zadecydowano, gdy był jeszcze niemowlęciem. Jego rodzice postanowili zaręczyć go z córką najbliższego sąsiada, możnego Angusa MacAlistair. I tak też zrobili. Mijały lata. Młodzi narzeczeni dorastali. Armand coraz poważniej myślał o rycerskim rzemiośle. Esmeralda – córka Angusa – dojrzewała do prawdziwej miłości. Kiedy w końcu była na nią gotowa, nasz bohater wyjechał. Cóż – powiedziała sobie – poczekam. I czekała. W końcu jej cierpliwość została nagrodzona, Armand powrócił. W czasie tułaczki po świecie zmężniał i wydoroślał – stał się bardzo podobny do ideału kochanka z jej marzeń. Widząc go, Esmeralda zakochała się w nim do szaleństwa. Lecz jemu miłostki nie były w głowie. Myślał już o kolejnych wyczynach, o sławie i niebezpieczeństwach. Wyjechał w kilka tygodni później. Taka sytuacja powtarzała się jeszcze wielokrotnie w ciągu następnych lat. Armand pojawiał się w domu, a potem bez słowa pożegnania wyruszał w świat. Biedna Esmeralda cierpiała, ale pozostawała mu wierna. Do czasu, oczywiście. Ale o tym za chwilę. W końcu doszło do owego feralnego trzyletniego wyjazdu. W tym czasie Armand zrozumiał wiele rzeczy, między innymi to, że kocha Esmeraledę, i że chce być z nią do końca swych dni. Jakiż zawód go spotkał, gdy okazało się, że po powrocie ta nie wita go jak zwykle. Zamiast miłości dostrzegł w jej oczach obawę, zamiast uśmiechu na ustach – ponury grymas. Przejdzie jej – pomyślał – musi tylko przywyknąć do mojej obecności. Mijały dni i tygodnie, ale zachowanie Esmeraldy nie ulegało zmianie. Armand nadal niczego się nie domyślał, jej oziębłość tłumaczył sobie, a to złym samopoczuciem, a to dziewczęcą nieśmiałością. Ciągle wierzył, że wszystko będzie jak dawniej. Otrzeźwienie przyszło zbyt późno. Miało to miejsce na balu wydanym z okazji dwudziestych urodzin narzeczonej. Tam to właśnie po raz pierwszy spotkał mężczyznę, który odebrał mu jej miłość. Nazywał się Ambrosias Maria Domingo y Roxas. Był młody, przystojny, czarujący, czuły. Układał również całkiem zgrabne wiersze. Armand bardzo szybko dostrzegł, że Esmeralda patrzy na Ambrosiasa jak na ukochanego, a nie przyjaciela. Zaczął wtedy coś podejrzewać. I miał rację. Córka Angusa już go nie kochała, w jej życiu pojawił się inny mężczyzna. Ktoś, kto poświęcał jej dużo czasu i był czuły, bardzo czuły. Nie mogła jednak obnosić się publicznie ze swoją miłością. Jej ojciec nigdy nie zgodziłby się na zerwanie zaręczyn. Byłoby to jak policzek dla rodu Villawinionów, z tego powodu mogłoby dojść do niepotrzebnej wojny. Wszystko więc musiało pozostać w tajemnicy. Ale nie pozostało. Armand zorientował się w sytuacji. Na początku chciał wyzwać Ambrosiasa na pojedynek. Doszedł jednak do wniosku, że nie zdobędzie w ten sposób miłości ukochanej. Zaczął więc częściej u niej bywać. Zabierał ją na spacery. Czytał wiersze. Wszystko na próżno. Ambrosias przesłonił jej cały świat. Kiedy go przy niej nie było, czuła się samotna i opuszczona. Kiedy trzymał ją za rękę czuła, że żyje. Armand był tylko przeszkodą. Postanowiła więc się go pozbyć. Pewnego dnia, gdy spacerowali, przeszyła rycerza sztyletem. Sługom, którzy przybyli na miejsce zbrodni, rzekła, że rycerz rzucił się na nią i chciał pohańbić. Wszyscy uwierzyli w tę historyjkę, tym bardziej że Armand był martwy i nie mógł się bronić. Tak oto skończyło się życie dzielnego rycerza. Tak oto może skończyć się historia innego mężczyzny. Bowiem świat pełen jest zaniedbywanych kobiet i Ambrosiasów Maria Domingo y Roxasów.

Komentarz: Ta opowieść kryje w sobie pewien morał. Miłość i intensywna praca nie współgrają ze sobą najlepiej. We wszystkim co się robi trzeba zachować umiar (dotyczy to również gier fabularnych i seksu). Wtedy znajdziemy szczęście w życiu prywatnym, choć być może nie zrobimy kariery zawodowej.

Historia ta mówi jeszcze o jednej rzeczy, bliskiej nam – rolplejowcom. Życie naszych bohaterów to nie tylko pasmo nieustających przygód. Mają oni swe domy (o ile nie są szalonymi mścicielami, którzy stracili wszystko i wszystkich), rodziny, ukochane, zwyczajne kłopoty życia codziennego. Nie zapominajmy o tym.

Dla Mistrza Gry: Co powiesz na to, aby jednemu z twoich graczy przytrafiła się podobna historia. Może i on zaniedbuje swoją narzeczoną lub żonę? Może gdzieś blisko kręci się Ambrosias Maria Domingo y Roxas? Jest to zresztą całkiem możliwe, ten pan jest o wiele bardziej niebezpieczny i tajemniczy, niż mogłoby to się na pierwszy rzut oka wydawać. Ale co Ty możesz na ten temat wiedzieć. Przecież nie znasz dalszego ciągu powyższej historii. Ambrosias i Esmeralda nie żyli długo i szczęśliwie. W kilka tygodni po pogrzebie Armanda, kochanek zamordował swoją kochankę i odszedł, a właściwie zniknął. Mimo że poszukiwali go i czarodzieje, i najlepsi tropiciele, nie dowiedziano się o nim niczego. Szkoda, że mnie wtedy tam nie było. Mógłbym rzucić trochę światła na tę sprawę. Od lat interesuję się Ambrosiasem Maria Domingo y Roxasem. Prawdę mówiąc nie jest to jego prawdziwe imię i nazwisko. Miał już ich setki. Beverly Sattin, Sebastien Le Grace, Julian d'Argenlac to tylko niektóre nich. Otóż ten pan z niewiadomych mi powodów od ponad sześciuset lat wędruje po świecie, uwodzi mężatki lub zaręczone kobiety, namawia je do zdrady, skłania do zabicia ukochanego. A kiedy już mu ulegną, morduje je i odchodzi, aby poszukać kolejnej ofiary. Uwierzcie mi, wiele kobiet zginęło już z jego ręki. Pora zakończyć ten proceder. Ale jak to zrobić? Nie wiadomo nawet kim jest zabójca, jaki przyświeca mu cel. Kiedyś przypuszczałem, że jest wampirem, który żywi się krwią upadłych kobiet. Moje podejrzenia się jednak nie sprawdziły. Osoby, które go widziały, jak spacerował w świetle dnia, twierdziły, że jego skóra była rumiana, a ciało ciepłe. Dzisiaj myślę, że jest diabłem wcielonym, który najpierw skłania do zdrady niewinne kobiety, a potem, kiedy już mu ulegną, odbiera dusze. Jak jest jednak naprawdę? Nie wiem i pewnie nigdy się nie dowiem.

Pora już kończyć, zbliża się noc, a chciałbym jeszcze odwiedzić grób siostry i szwagra. Mam nadzieję, że kiedyś jeszcze się spotkamy. Chciałbym wam opowiedzieć tyle historii.

Hrabia Rakoczy

Maria Sywak

Fantasy?... to ma seks!

Rozkosz jest premią natury
za trud płodzenia i rodzenia.
Zygmunt Freud



Spójrzmy prawdzie w oczy. **Seks jest wszędzie.** Przysłowiowe „pszczółki, ptaszki i motylki" osaczają nas zewsząd, przysparzając wielu problemów rodzicom na całym świecie. Zdecydowana większość istot zamieszkujących naszą rzeczywistość nie może oprzeć się powabom płci przeciwnej. Rzec by można, iż seks, w taki czy inny sposób, uprawiają prawie wszyscy, a przed nami, ludźmi, nie pozostawia on żadnych tajemnic... Czyżby?

Istnieje wszak specyficzna grupa stworzeń, które, choć prowadzą urozmaicone życie społeczne, rozmnażają się, w końcu płodnie krzyżują, tak sprytnie ukrywają swe życie seksualne, że dotąd nie zostało ono w ogóle poznane. Chodzi mi oczywiście o istoty krain fantasy.

Bajki i baśnie, zwłaszcza w swej oryginalnej, ludowej formie zawsze nasycone były pewną dozą erotyzmu. To, że jako brzdące nie dostrzegaliśmy dwuznaczności, czy aluzji jest normalne i potrzebne: w ten sposób nie tylko dzieci mają uciechę ze słuchania bajki, ale także odbierający je na swój sposób mama czy tata. Znany to motyw z popularnej rymowanki – zagadki o dwóch kulkach i armatce. (Podpowiedź dla zarumienionych: nożyczki!)

W fantasy zatem winniśmy mieć do czynienia z jawnym i jasnym przedstawieniem sprawy, nawet jeżeli godziłoby to w gusty co

poniektórych czytelników czy graczy. Powód jest jasny – „tam", podobnie jak i „tu" – jest to normalne!

Przeglądając książki fantasy, komiksy czy w końcu nieprzeliczone tomy reguł i rozszerzeń gier *role playing*, nie natkniemy się jednak na najdrobniejszą nawet wzmiankę, dotyczącą interesującego nas wszystkich tematu. Zwłaszcza w tych ostatnich, od czasu do czasu zaskoczyć może jedynie płytka informacja – jak ma to miejsce w polskiej edycji gry **Warhammer** – o tym, że minotaury „odznaczają się (..) perwersyjnymi myślami", czy też, że stworzenia zwane fimirami, których samice są niepłodne, „(...) porywają ludzkie kobiety, a ich potomstwo to zwykle normalne fimiry, nie mieszańce". Inny popularny nie tylko w Polsce system **Advanced Dungeons & Dragons** chyba w ogóle nie porusza tego tematu. Wertując natomiast zasady **Kryształów Czasu** natknęłam się tylko na wzmiankę o niespotykanej płodności półorków („Magia i Miecz" nr 1). Cóż, nie można tu mówić choćby o podjęciu myśli. Z drugiej jednak strony seks w światach nierealnych stanowi tylko dalekie tło i nie jest wart wzmianki w regułach podstawowych. Z podwójną przeto przyjemnością pozwolę sobie oddać się rozmyślaniom i spekulacjom dotyczącym owego nie zapisanego rozdziału w księdze fantasy.



Analizując metody istot humanoidalnych (których budowa zewnętrzna zbliżona jest do ludzkiej), a więc orków, krasnoludów, niziołków i im podobnych, nie dojdziemy do niczego nowego. Ich metody odbywania stosunku płciowego są analogiczne z naszymi. I bez względu na to, czy będzie to ogr homoseksualista, czy też perwersyjny elf, nie będą oni w stanie niczym nas zadziwić. Ich warunki fizyczne, niemal równe naszym, po prostu im na to nie pozwolą. Ponadto znając ludzką wyobraźnię jestem przekonana, że wykorzystała już ona zdecydowaną większość metod przystępowania do aktu zbliżenia i niewiele pozostało tu do odkrywania. Niemniej jednak fantasy wprowadza pewne modyfikacje, choć wiążą się one przede wszystkim z fizjologią, nie zaś samym aktem płciowym.

Wydzielanie przez samicę wabiącego samce zapachu jest w przyrodzie zjawiskiem często spotykanym. Stykamy się z nim zarówno u maleńkich owadów, jak i wielkich ssaków. Póki co, jedne nie wchodzą w drogę drugim, jak również na przykład woń wydzielana przez samicę jedwabnika nie sprowadzi jej na kark (dosłownie i w przenośni) komara czy trzmiela. Po zakończonej zaś rui samica dokonuje skrupulatnych ablucji, w celu pozbycia się resztek substancji zapachowej, by uniknąć namiętnych spóźnialskich. W przypadku istot mających do higieny stosunek dość powściągliwy (trolle, gobliny) obserwujemy oprócz zjawiska sztucznie przedłużonej rui (niedomycie), również ciekawy fenomen o wartościach militarnych. Chodzi oczywiście o wrażenia aromatyczne lub, jak kto woli, po prostu smród. Sam mistrz Tolkien charakteryzując krótko rasę goblinów w „Hobbicie, czyli tam i z powrotem" nie omieszka dodać, że „(...) z natury są niedbałe i brudne". Skaflok, bohater powieści Paula Andersona „Zaklęty miecz", skradając się nocą pod mury zamku dzięki węchowi jest w stanie stwierdzić kto aktualnie zamek ów okupuje: „Poczuł wężowy zapach Trollów (...); Zamek cuchnął Trollami (...)".

Najbardziej niechlujne są jednak chyba trolle zamieszkujące Stary Świat, czyli świat systemu **Warhammer**. Jak podają źródła: „Trolle są niehigienicznymi, brudnymi i obrzydliwie śmierdzącymi istotami. Często ich skórę porastają pasożytnicze grzyby, a ciało jest umazane resztkami ostatnich posiłków". Ogólnie rzecz biorąc, duża część ras Starego Świata wydziela nieprzyjemną woń. Oprócz trolli i goblinów mamy tam jeszcze snoltingi czy troglodytów.

I tak, gdy w przypadku owadów mieliśmy do czynienia z obojętnością innych gatunków na zapach samicy danego gatunku, tu, u trolli i im podobnych zetkniemy się z sytuacją całkowicie odwrotną. Otóż feromony wydzielane przez samicę owych fantastycznych ras nie dość, że wywołują podniecenie współziomków, to swą intensywnością (wynikającą tak z nieświeżości, jak i rozmiarów właścicielki) drażnią ośrodki węchowe innych ras, nie tylko rozumnych.

Dlaczegóż by zatem nie używać na wojnie żeńskich oddziałów chemicznych, które samą tylko swą wymowną wonią skutecznie zmusiłyby zapewne przeciwnika do odwrotu? Jedyną, aczkolwiek istotną wadą tego pomysłu jest fakt, iż oddział funkcjonował będzie zgodnie z założeniami, dopóty nie zetknie się z korpusem męskim swego gatunku. Efektów nie trzeba chyba wyjaśniać.

Skoro jesteśmy już przy militariach nie sposób pominąć rasy, która pomimo swego niewielkiego wzrostu kojarzy się zawsze z rzemiosłem wojennym. Chodzi oczywiście o krasnoludy. Muszę z przykrością wyznać, że znany nam obraz krasnoluda – wojownika, to wizerunek bezlitośnie wypaczony. Dociekają, bowiem struktury populacji krasnoludzkiej stwierdzimy w pierwszej kolejności, iż składa się ona przede wszystkim z osobników płci męskiej. Pan Artur Szyndler w **Kryształach Czasu** pokusił się nawet o stwierdzenie, że kobiety stanowią około 10% społeczeństwa krasnoludów, dlatego też prawo do małżeństwa uważane jest za przywilej otrzymywany dopiero po udowodnieniu swego bohaterstwa („Magia i Miecz" nr 1). Wyobraźmy sobie zatem dziewięciu krasno-chłopa, na których przypada jedna krasno-dziołcha. Natura jest okrutna! Biorąc pod uwagę fakt, że krasnoludy dojrzewają po 60 latach życia, bez trudu określimy je jako istoty o silnej woli. Dlaczego?

Ponad 95% młodych mężczyzn w świecie realnym oddaje się regularnym praktykom mającym na celu samozadowolenie seksualne, a to tylko wycinek populacji w wieku 13-17 lat. Co zaś zrobić ma krasnolud, który przez minimum 10 lat nie może rozpocząć regularnego życia płciowego, choć jest do niego przygotowany (który to moment według seksuologów przerywa wcześniejszą cykliczność złotych chwil z fantazją)? Rozwiązania są trzy: wzmocnienie mięśni jednej z rąk, najczęściej prawej (w wiadomy sposób), próby kontaktu z innymi rasami, lub... homoseksualizm.

Człowiekowi do „zasmakowania" w płci własnej wystarcza czasami przygodna próba. Oczywiście wchodzą tu w grę również uwarunkowania genetyczne (jeśli w stosunku do ras baśniowych można użyć takiego sformułowania, nie ulega jednak wątpliwości, że „coś tam" dziedziczą). To tylko sprzyjałoby omawianemu zjawisku. Zważywszy bowiem na ilościowe proporcje między płciami, przypadkowy homoseksualista miałby duże pole do popisu i spore szanse na przekabacenie na swoją stronę wielu niedoświadczonych współziomków. Jeśli moje spekulacje są trafne, możemy mieć do czynienia z powszechnym zjawiskiem homoseksualizmu wśród krasnoludów, zwłaszcza w świecie Ochrii.

Niedawno głośno było na temat homoseksualizmu w wojsku amerykańskim. Niesnaski w takich przypadkach wynikają z faktu, że pociąg do własnej płci jest w stanie zburzyć podstawową regułę każdej armii, a więc wzajemne zaufanie. Cóż bowiem zaczęłoby się dziać w oddziale, jeżeli doszłoby do scen zazdrości między żołnierzami, czy romansów szeregowych z generałami? Miłość jest ślepa!



Upadłaby cała konstrukcja hierarchii wojskowej. Pozostaje więc odpowiedzieć sobie na pytanie: jak radzą sobie z tym krasnoludy? Być może ich organizmy funkcjonują w taki sposób, że wszelkie popędy uaktywniają się dopiero po zawarciu małżeństwa. Jest to jednak kwestia szalenie wątpliwa, ze względu na to, że wśród tak wielu analogii z człowiekiem, tego rodzaju różnica ma raczej niewielkie szanse na zaistnienie.

Wydawać by się mogło, że skoro krasnoludy mają do czynienia z seksem heteroseksualnym jako przywilejem trafiającym się jednemu na dziewięciu, będą mało oryginalne w technikach pościelowych. Nic bardziej błędnego. Otóż ciała ich, przywykłe do noszenia ciężkich zbroi i broni, pozbywszy się ciężaru, w miękkich pieleszach wykazują nadzwyczajną wręcz gibkość i zręczność. Co oczywiście skrupulatnie wykorzystują sami ich właściciele. Dodatkowo ważnym atutem każdego krasnoluda jest jego broda, która podczas zbliżenia pełnić może wiele ciekawych funkcji.

Wszystko jest łatwe do przewidzenia, gdy rozpatrujemy przypadek istoty podobnej do człowieka. Co jednak, gdy ta

zacznie się nieco odeń różnić. Okazuje się, że najbardziej kłopotliwe staje się wtedy owe „nieco". Za wspaniały przykład do zobrazowania tejże sytuacji mogą posłużyć istoty poczęte według mitologii greckiej przez Iksjona (lub Apollina – inne podania) i chmurę, której Zeus nadał postać Hery. Chodzi mianowicie o centaurów – półludzi, półkoni. Paradoks fizjologiczny owego zjawiska interesuje nas o tyle, że koń osiąga dojrzałość o wiele wcześniej niż człowiek, bo już po trzech latach. Cóż zatem za stworzenie: narowisty ogierek z korpusem ledwo gaworzącego dzieciątka zamiast szyi?

Z fizjologicznego punktu widzenia rozwój płciowy kontrolowany jest przez przysadkę mózgową, która w przypadku centaura jest bardziej ludzka niż końska. W związku z tym przejmie kontrolę nad dojrzewaniem całego organizmu.



Wracając do tematu, nasuwa się pytanie o „genezę młodego osobnika". Według mitologii greckiej, zrodzone zostały wyłącznie samce, ale temat zjawisk związanych z przewagą osobników jednej płci na rzecz drugiej opisałam już wcześniej (choć w kwestii możliwości samozadowolenia byłyby problemy). Okazało się jednak, że już historia dopuszczała inne możliwości. Przytaczając za „Zoologią fantastyczną" J.L. Borgesa (Czytelnik 1983), w „Uczcie siedmiu mędrców" Plutracha jeden z pasterzy przyniósł w skórzanej sakwie niemowlę zrodzone przez klacz, którego twarz, szyja i ramiona były ludzkie, reszta zaś końska. Stworzenie owo płakało jak dziecko, co wszyscy uznali za zły omen. Mędrzec Tales popatrzył nań, roześmiał się i powiedział do króla Periandra, że trudno pochwalać zachowanie się jego pasterzy.

Mimo wszystko ta droga poczęcia nie wydaje się zbyt dobrze pasować do realiów świata fantasy. Zajmijmy się przeto ewentualnością świata, w którym występują także samice centaurów. Ma to miejsce w Xanth, który to świat opisał Piers Anthony w jednym z najsławniejszych cykli fantasy. Oto fragmenty z tomu pierwszego pt. **Zaklęcie dla Cameleon**: „Centaur płci żeńskiej był nieco mniejszy niż męscy przedstawiciele tej rasy, ale nieco wyższy niż istoty ludzkie. Ich człowiecze części były bardziej obfite".

„Była piękną istotą, zarówno z końskiego, jak i ludzkiego punktu widzenia. Miała lśniące, końskie ciało i godną podziwu ludzką postać. (...) Długie ludzkie włosy spływały jej na koński grzbiet".

Każdy z nas ma jako takie pojęcie na temat metody działania przeciętnego konia w sytuacji niedwuznacznej. Piszę „metody", gdyż układ ruchowy nie pozwala mu na jakiekolwiek odstępstwa od normy. Lecz oto pojawia się centaur – istota obdarzona przez naturę ciekawszą budową, a co ważniejsze inteligencją. Zwłaszcza ta druga cecha katalizuje poszukiwania taktyk erotyczno-płciowych. Okazuje się, że mimo wszystko natura końska zwycięża, bowiem niemożliwością jest zapłodnić partnerkę w inny sposób, niż pozwalają na to warunki fizyczne „pracującej" partii ciała. Pojawia się zatem jeszcze jedna niedogodność: cóż robi „w tym czasie" ludzka część centaura? Nie mając możliwości wymiany pocałunków, zadowalania się pięknem swej partnerki *en face*, korpus wydaje się być zdany na nudne oczekiwanie końca...

Spróbujmy:

Rozkochana para centaurów spotykając się wreszcie w wiadomym celu zmuszona jest odbyć bardzo długą grę wstępną. Partnerzy starają się przed bezpośrednim zbliżeniem zadowolić obie swe natury. Tak więc stają naprzeciw siebie, wśród niskich krzewów i rozpoczynają wzajemne oględziny połączone z cichymi westchnieniami zachwytu oraz niecierpliwości. Podczas gdy dłonie ich nerwowo badają strukturę powierzchowności partnera, gałązki krzewów muskając delikatnie podbrzusza potęgują podniecenie i dostarczają wrażeń dla końskiej partii ciała. Dopiero po bardzo długich oględzinach i mimowolnym pozbawieniu krzewów liści, z podrapanymi brzuchami przystępują do bardzo szybkiej końców-

ki, nie mającej właściwie nic wspólnego z przed chwilą oglądanymi delikatnościami. W gruncie rzeczy proste.

Najwięcej jednak kontrowersji budzić winno życie intymne najpopularniejszych, bo charakterystycznych wszem światom fantasy istot – smoków. Kojarzymy je przede wszystkim z gadokształtnymi monstrami ogromnych rozmiarów, zionącymi ogniem w sytuacjach zagrożenia i ekscytacji. Natura nie poskąpiła im także wyposażenia w postaci różnego rodzaju aparatów obronnych: kolców jadowych, rogów, ostrych jak brzytwa łusek, czy wreszcie stalowej wytrzymałości pazurów. „Stwór miał pięćdziesiąt do sześćdziesięciu stóp długości (...). Cztery wielkie białawe szpony wbijały się w twardą skałę zbocza, a para ogromnych skrzydeł złożona była na plecach (...). Oczy były czerwone i błyszczące, a płonące nozdrza obramowane szkarłatem. (...) lśniące kły, które wystawały z górnej szczęki miały co najmniej stopę długości".



Oto opis smoka z powieści Lawrence`a Watt-Ewansa **Jednym Zaklęciem**. Trudno uwierzyć, że takie oto maszyny do zabijania są w stanie nie tylko dokonać zbliżenia seksualnego, ale nawet uczynić je skutecznym! Znane jest wszak wszystkim odwieczne pytanie o pierwszeństwo jaja lub smoka. A o trosce, jaką obdarzają swe młode wie każdy, kto czytał choćby „Granicę możliwości", opowiadanie Andrzeja Sapkowskiego z drugiego tomu opowiadań o wiedźminie „Miecz przeznaczenia".

Spróbujmy przeto prześledzić smoczy proces godowy, ze zwróceniem szczególnej uwagi na niebezpieczeństwa jakie czają się na obu partnerów.

Zakładamy, iż mamy do czynienia z istotami, które, choć być może obce im jest rozumowanie abstrakcyjne, dysponują wykształconymi odruchami mającymi na celu odbycie rytualnej gry wstępnej. Aby maksymalnie utrudnić im zadanie, każmy im urosnąć do rozmiarów jednopiętrowego budynku w kłębie i zionąć ogniem. Światy ekstremalnie rozwinięte, jak wspomniane już wcześniej uniwersum gry **AD&D**, są zamieszkane przez smoki wydzielające z gardzieli różne inne szkodliwo-toksyczne substancje, ogień jest tu kompromisowym rozwiązaniem.

Aby wszystko odbyło się zgodnie z rytuałem, po walce o samicę, która to walka, o tyle widowiskowa, co i krwawa, pozostawiła ślady na ciele zwycięzcy w postaci spływających zieloną flegmą nawisów krwi i tkanek pokonanego, zwycięski samiec zmuszony jest wybrać spokojne miejsce do dokonania zbliżenia. Niezbędne jest, aby w pobliżu znajdowała się spora jaskinia. Zważywszy na niepospolite rozmiary obojga całe zadanie nie jest proste. Załóżmy jednak, że jakaś pieczara jest w pobliżu pary gadów. Cóż teraz? Oto oba kolosy mrucząc sobie z cicha zaczynają obchodzić się wokoło. Łamią przy tym pomniejsze drzewa i depczą krzewy, choć towarzyszący temu hałas potęguje tylko ich ekscytację. Wreszcie podchodzą do siebie i dokonują zbliżenia.

Tu pozwolę sobie przerwać, by wyjaśnić kilka istotnych kwestii. Otóż celowo pominęłam tak bardzo popularny motyw wzajemnej penetracji ciała partnerów, ponieważ w przypadku uzbrojonych „po zęby" smoków byłoby to raz: niebezpieczne, a po wtóre: nie miałoby najmniejszego sensu, gdyż zrogowaciała, pozbawiona receptorów dotyku łuska i tak nie przekazałaby nic ośrodkom mózgowym.

Wróćmy jednak do naszych kochanków. Podnieceni wzajemnym zapachem zbliżyli się do siebie, a samica przysiadła na ziemi, rozkładając skrzydła wzdłuż boków. Głowę natomiast układa przed sobą w geście pokory. Samiec – fukając, mrucząc i prychając przez nozdrza kłębami pary – stoi teraz przed trudnym zadaniem. Musi ominąć wszystkie pułapki zastawione na potencjalnego napastnika przez powierzchowność samicy. Ustawia się zatem powoli i delikatnie, na ile pozwala mu na to jego zwalista postura. Odgina kolce, przygładza łuski, by wreszcie umieścić się w bezpiecznym miejscu, niczym ptak na gnieździe. Każdy teraz nieostrożny ruch może go wiele kosztować, musi się przeto poruszać najdelikatniej jak potrafi. Mimo usilnych starań, łamie przy tym pobliskie drzewo, o które nieopatrznie się oparł.

Wydawałoby się, iż samica jest całkowicie bezpieczna, ale i ona zna czyhające na nią niebezpieczeństwa. Nagle, czując przypływ rozkoszy, nerwowo podnosi i obraca głowę. Czyni to w ostatnim momencie. Jej pysk mija ciepły powiew, a w miejsce, gdzie leżała przed chwilą uderza wypchnięty z gardła partnera przypływem nieopisanego podniecenia strumień płonącego żaru. Ryk jakby zarzynanej gigantycznej świni roznosi się nad lasem. Po chwili ponad korony drzew unosi się mozolnymi uderzeniami skrzydeł zapłodniona samica. Samiec zapewne odchoruje swoje, gdyż mimo wszystko nie udało mu się uniknąć ostrzy łusek samicy. Tak więc brzuch jego potwornie krwawi. Po to właśnie była mu jaskinia – tu spędzi kilka najbliższych dni, a może nawet tygodni.

Można by rzec, że rozwiązaniem większości problemów byłby tu stosunek w wodzie („hydroseks"?). Tak robiły to ponoć dinozaury. Wyższa gęstość środowiska zmniejszyłaby nacisk, oszczędzając samca przed większością z możliwych do odniesienia ran. Podobnie samica czułaby się pewniej, mogąc ukryć głowę pod powierzchnią przed destrukcyjnym strumieniem ognia buchającego z paszczy partnera. Należy jednak pamiętać, że nie wszystkie smoki potrafią pływać. A co istotniejsze, długotrwały kontakt z wodą mógłby zaszkodzić ich gruczołom gardłowym.

W fantasy mamy do czynienia z niesłychaną różnorodnością smoków i rozmaitymi ich zwyczajami. Przykład przytoczony wyżej był szalenie uogólniony. W powieści Anne McCaffrey pt: „Jeźdźcy smoków" czytamy wszak o delikatnych i czułych smokach pozbawionych morderczych kolców. A także o smoczych królowych, wzbijających się w powietrze tylko na lot godowy. Na locie godowym właśnie chciałabym się zatrzymać. W świecie realnym mamy z tym zjawiskiem do czynienia na przykład u owadów społecznych (pszczoły, mrówki i im pokrewne). Cały wic polega na zapłodnieniu w powietrzu, bez dotykania jakichkolwiek stałych powierzchni. W przypadku owadów nie ma w tym nic trudnego. Ot, zbliżenie. Co zaś ze smokami? Wydaje mi się, że rozwiązaniem byłoby tu wzbicie się na maksymalną wysokość, połączenie i zapłodnienie w momencie spadania. Romantyczne, nieprawdaż?

Wracając zaś do problemu różnego rodzaju dewiacji, nierozwiązana pozostaje zagadka sławnego pociągu smoków do dziewic. Może chodzi tu o ich niewinność? Może zapach? Musi istnieć jakiś detal ich fenomenu oddziałujący na smoki. Fakt szybkiej „zużywalności" świadczy raczej za jakimiś niewyobrażalnie wyczerpującymi praktykami (dla niepoznaki mówi się najczęściej o zjedzeniu). Zwłaszcza że autorzy wymigują się od odpowiedzi na pytanie czy dziewica uratowana przez księcia nadal jest dziewicą. Do myślenia daje zdanie zaczerpnięte z jednej z baśni rosyjskich, iż „(...) niezwykle rzadko udawało się uratować DZIEWIC ze smoczej jamy (...)".

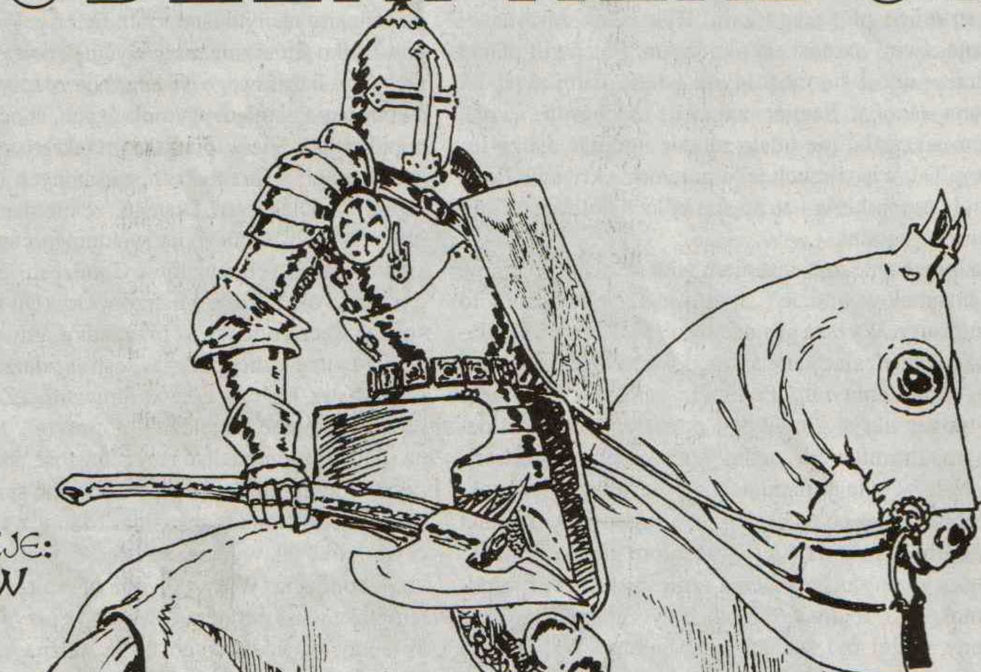
Na dziś jest to wszystko, czego możemy dowiedzieć się o życiu erotycznym istot krain fantasy. Powyższy tekst stanowi tylko śmiesznie mały wycinek owej zapomnianej płaszczyzny baśniowego świata. Nie rozpisywałam się także o zboczeniach międzygatunkowych, choć zaznaczyłam ich popularność. Nie wspomniałam także o metodach zastosowania magii w praktykach seksualnych (może następnym razem?)... Dlaczego? Dlatego, że nie nam – kompendiatorom – odkrywać meandry wiadomego tematu, ale Wam – kreatorom owych światów! Chodzi mi przede wszystkim o pisarzy, ale także o Mistrzów Gry. Do nich mam pretensję zwłaszcza o to, że w przypadku, gdy dojdzie do sytuacji niedwuznacznej podczas sesji (a zdarza się to nader często) Mistrz kończy epizod słowami: „Zostawiamy twoją postać na tę noc. Przejdźmy do reszty". Jeżeli gry fabularne mają odzwierciedlać rzeczywistość choćby w najmniejszym stopniu, nie można pozostawiać sprawy seksu samej sobie, bo jest ona niebanalna. Mamy wszak wiele współczynników, jak wygląd, zręczność, pomysłowość czy wreszcie kondycja. Wszystkie one nie są od parady. Może zatem zostawiać partnera również w przypadku pojedynku? W sprawach łóżkowych także można się nie sprawdzić, a to większy wstyd niż kilka ran odniesionych w nie rozstrzygniętej walce ze smokiem (zapewniam Was).

Z drugiej strony, nie namawiam do przeerotyzowania fantasy. Jest to wszak, tak jak i w realnym świecie, ciche tło (TUTAJ BYM SIĘ Z KOLEŻANKĄ NIE ZGODZIŁ – przyp. red.). Niech jednak jego istnienie nie będzie poddawane dyskusji, gdyż świat fantasy naprawdę ma seks!



URODZENI HERBOWI

ILUSTRACJE:
JAROSŁAW MUSIAŁ



ANDRZEJ SAPKOWSKI

CZYLI
KRÓTKI KURS HERALDYKI STOSOWANEJ
DLA MIŁOŚNIKÓW GIER FABULARNYCH

Poniżej przedstawiamy drugą część artykułu o heraldyce, napisanego przez Andrzeja Sapkowskiego. Część trzecia i ostatnia ukaże się w następnym numerze „Magii i Miecza”.

Elementy tarczy herbowej

Tarcza herbowa „czysta”, na której jeszcze niczego nie wymalowano, posiada tylko tzw. „dno”. Na owym dnie umieszcza się dwa rodzaje „figur” (z łac. *figura*: kształt): figury heraldyczne (ang. *ordinaries*) i figury zwykłe (ang. *charges*). Niekiedy tarcza nie ma figur heraldycznych, a jedynie figury zwykłe na jednobarwnym dnie (słynie z tego np. średniowieczna heraldyka polska, będąca w heraldyce europejskiej czymś zupełnie wyjątkowym). Jeszcze rzadziej zdarzają się tarcze w ogóle pozbawione figur – są całe jednolitej tynktury (tzw. tarcze proste, *ledige Schilde*). Taki jest przykładowo herb włoskiej rodziny Bondinellich, mający tarczę jednolicie złotą, lub polski herb Czerwnia (tarcza jednolicie czerwona).

Najczęściej jednak tarcza zawiera zarówno figury heraldyczne, jak i zwykłe.

Figury heraldyczne

Tworzy się je przez podzielenie dna tarczy na powierzchnie mniejsze, zwane „polami”. Podział polega na przeprowadzeniu przez tarczę jednej lub kilku linii (najczęściej) prostych i (najczęściej) od jednej do drugiej krawędzi tarczy. Najczęstsze (daleko nie wszystkie) figury heraldyczne i ich fachowe nazwy podaję na rys. 3.

Warte odnotowania jest, że bordiura, czyli obramowanie tarczy (rys. 3-12) stanowi wyjątek od reguły „barwa nigdy na barwę, kruszec nigdy na kruszec”. Złote np. pole tarczy może być obramowane srebrem, pole błękitne może mieć np. bordiurę czerwoną.

Kilka wyjaśnień należy się figurom zwanym „pasami” i „słupami”. Klasyczny pas, przedstawiony na rys. 3-14, dzieli tarczę na trzy pola o równej szerokości. W angielskim nazywa się to *„fess”* (od łac. *fascia*). Jeżeli *„fess”* umieszczony jest przy górnej krawędzi tarczy, nazywa się to „głową” (ang. *„chief”*. wł. *„capo”*. rys. 3a-10).

Niekiedy zdarza się, że pas nie dzieli tarczy na trzy równe części, ale jest wąski, wyraźnie węższy od pozostałych pól. Ma to miejsce wówczas, gdy w rozdzielonych pasem polach trzeba „zrobić miejsce” na inne figury (rys. 3a-2) lub jeśli pasów jest więcej (rys. 3a-3). Takie wąskie pasy Anglicy zwą *„bars”*. W polskiej terminologii heraldycznej nie różnicuje się nazw, są to zawsze „pasy”, niezależnie od szerokości.

O pasie (i słupie) mówimy wówczas, gdy ma on tynkturę wydzieloną z jednolitego dna (np. w polu srebrnym pas czarny), czyli wtedy, gdy tarcza ma **dwie** tynktury. Jeżeli podzielona tarcza ma trzy tynktury, mówimy o tarczy trójdzielnej (rys. 3a-4) lub o tarczy dwuściętej (rys. 3a-5). Na rysunku 3a-4 mamy np. przedstawioną (metodą szrafowania) tarczę, w opisie (blazonie) której nie mówimy o „słupie czarnym”, ale o „tarczy trójdzielnej, I – pole srebrne, II – czarne, III – złote”.

Powyższe dotyczy w całej rozciągłości także pasów ukośnych, w ang. nazywanych *„per bend (sinister lub dexter)”*.

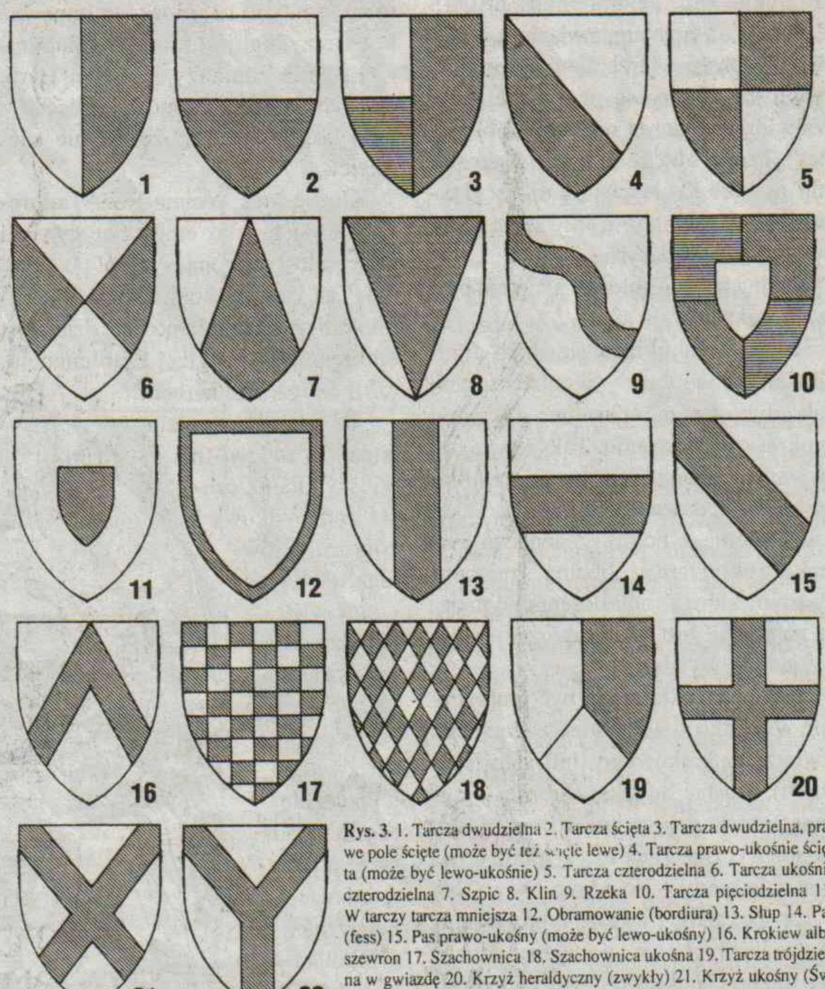
Figury zwykłe

Na polach utworzonych przez figury heraldyczne umieszcza się zazwyczaj tzw. figury zwykłe. Obowiązują dwie niezłomne zasady:

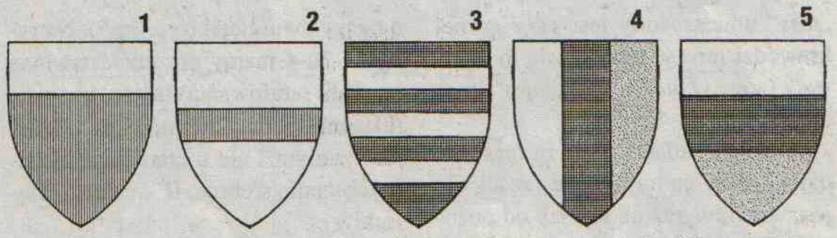
I. figura musi ładnie „leżeć” w polu i w miarę możności je „wypełniać”;

II. figura nigdy nie może dotykać skraju tarczy.

Trzecia zasada (którą jednak łamie się wcale często) głosi:



Rys. 3. 1. Tarcza dwudzielna 2. Tarcza ścięta 3. Tarcza dwudzielna, prawe pole ścięte (może być też ścięte lewe) 4. Tarcza prawo-ukośnie ścięta (może być lewo-ukośnie) 5. Tarcza czterodzielna 6. Tarcza ukośnie czterodzielna 7. Szpic 8. Klin 9. Rzeka 10. Tarcza pięciodzielna 11. W tarczy tarcza mniejsza 12. Obramowanie (bordiura) 13. Słup 14. Pas (fess) 15. Pas prawo-ukośny (może być lewo-ukośny) 16. Krokiew albo szewron 17. Szachownica 18. Szachownica ukośna 19. Tarcza trójdzielna w gwiazdę 20. Krzyż heraldyczny (zwykły) 21. Krzyż ukośny (Św. Andrzeja) 22. Trzy pasy w gwiazdę („rosochacz” albo krzyż łotrów)



Rys. 3a. 1. Głowa tarczy 2. Pas (*bar*) 3. W polu czarnym trzy pasy srebrne 4. Tarcza trójdzielna 5. Tarcza dwuścięta

III. stroną honorową herbu jest dexter, strona „heraldycznie prawa" – figura zatem powinna „patrzeć" (być zwrócona) w prawo.

Reguła I mówi o tym, by figura „leżała w polu i je wypełniała". Łatwo zrozumieć, co to znaczy i jak jest w heraldyce realizowane, patrząc np. na herb Warszawy – jak „elegancko" ułożona jest w polu syrena. Zdarzają się jednak figury, z którymi – pomimo ich stylizacji graficznej – nie jest tak łatwo. Heraldyka stosuje wówczas dwa zabiegi:

a. W polu tarczy układa się kilka identycznych figur w określonej konfiguracji (np. jedna nad drugą). Z uwagi na prastarą, związaną z najdawniejszymi wierzeniami symbolikę magiczną, figury są najczęściej trzy. Mówimy wówczas o tarczy „obłożonej". Tarczę obłożoną lwami i sercami ma np. herb Królestwa Danii – stąd tytuł powieści fantasy „Trzy serca i trzy lwy" Poula Andersona.

Żadna z figur obłożenia nie ma prawa dotykać skraju tarczy.

b. W polu układa się dużo figur ułożonych we wzór – wygląda to tak, jak gdyby tarczę wykrojono z tkaniny o określonym deseniu. Taką tarczę nazywamy „usianą". Tarczę usianą liliami miał np. dawny herb Francji. Takie „wykrojenie z tkaniny" oznacza jednak, że skraj tarczy „obcina" fragmenty figur, które z racji desenia wypadają na skraju. Jest to dopuszczalne – jako jedyny wyjątek.

Figurą zwykłą może być praktycznie wszystko – wizerunek zwierzęcia, zwierzęcia bajkowego (lub jego fragment), postać ludzka (lub jej fragment), roślina, przedmiot, broń, figura geometryczna, znak lub symbol, a nawet całe sceny – iście komiksowe. Na rys. 4 pokazuję niektóre typowe figury (znaki) herbowe i podaję ich fachowe nazwy. Niektóre z figur wymagają jednak bardziej szczegółowego wyjaśnienia i podania reguł dotyczących umieszczania ich na herbach.

Róża

W heraldyce jest symbolem piękna i honoru. Najsłynniejsze w historii były róże Yorków (biała) i Lancasterów (czerwona) i rozpętana między nimi krwawa Wojna Dwóch Róż. Warto jednak wiedzieć, że obie te róże, choć miały kształt heraldyczny, nie były herbami, lecz emblematami, godłami (*badge*) obu tych stronnictw i ich sprzymierzeńców. *Badge* od herbu różni się tym, że **może** występować bez tarczy, np. jest kładziony na tuniki i liberie żołnierzy i służby. Herb, jak pamiętamy, nie może istnieć bez tarczy, a nosić go może jedynie właściciel.

Kładąc kres Wojnie Róż, Tudorowie przyjęli jako emblemat dynastii różę biało-czerwoną, symbol pojednania. Tak jak w Szkocji oset, a w Irlandii koniczynka, róża po dziś dzień jest emblematem Anglii. Emblematem, czyli *badge*. Nie herbem!

Ale w herbach wielu znanych rodów (np. włoscy Orsini, czeski ród Witkowców) róża również występuje.

Jak wiele podobnych figur, róża może zajmować całą tarczę herbową lub jej pole, ale często układa się je po trzy (pradawna magiczna symbolika trójki), np. u góry dwie, u dołu jedna. Taki herb opisuje się (blazonuje) następująco: „trzy róże, 2,1." Częste są też trzy róże „w rzędzie" (szeregu).

Licznie występują róże także w polskich herbach (np. Poraj, Doliwa, Niekrasz, Krzyżoróż itp).

O tym, jakiej tynktury jest herbowa róża, decyduje kolor płatków. Punkt „centralny" róży heraldycznej zwykle bywa złoty.

Lilia (*fleur de lys, flory*)

Spotykana w heraldykach całej Europy, zawsze była jednak związana z Francją – już od czasów Galów i Merowingów. Złote lilie w błękitnym polu były herbem Królestwa Francji od XII wieku. Początkowo było to błękitne pole „usiane" liliami, później (za Karola V) zmieniono układ heraldyczny na trzy lilie, 2,1. Rozmaitych formacji heraldycznych lilii używało we Francji około 6000 (!) rodzin szlacheckich. We Włoszech lilią pieczętowali się m.in. florenccy Pazzi, ród wyniszczony w skutek nieudanego spisku przeciwko Medyceuszom. Od Pazzich rzekomo wywodzili się polscy Pacowie, również noszący lilię w herbie Gozdawa.

W heraldyce polskiej dużo jest lilii (oprócz Gozdawy: herby Pietyróg, Bonarowa, Kierdeja i inne). Uważa się, że „zalew" lilii w polskiej heraldyce zaczął się za Ludwika Węgierskiego, który pochodził z dynastii Andegawenów (Anjou) i przeprowadzając masowe nobilitacje przydzielał nowo upieczonym rycerzom elementy własnego herbu. Jako symbol czystości ciała i ducha przyjęło heraldyczną lilijkę harcerstwo.



Nałęczka

Choć kojarzy się z herbem i licznymi legendami herbowymi znamienitego polskiego rodu Nałęczów (Ostrorogów, Szamotulskich, Czarnkowskich, Gorzeńskich), znana jest dobrze w heraldyce europejskiej jako „węzeł miłosny" (*noeud d amour, love knot*) i symbolizuje oczywiście „zakład miłości", szarfę, wstęgę, chusteczkę itp. otrzymywaną przez rycerza od damy jego serca. Kojarzono ją też z chustą Marii Magdaleny. Mają ją w herbie włoscy Visconti.

Raut (*lozenge*)

Zwany też jest kwadratem ukośnym – ale nigdy rombem! Heraldyka ma własną terminologię, nie wolno bezkrytycznie stosować tu pojęć z geometrii Euklidesowej!

Rautami często „obkładano" lub „obsiewano" (de Rohanowie) tarcze herbowe. Jeden raut widnieje w polskim herbie Okno.

Kula (*Kugel, roundel, plate, palla*)

Jeżeli jest złota, blazonowana jest zwykle jako „bizant" – od złotej monety bizantyńskiej, w średniowieczu symbolu bogactwa i dobrobytu. Zwana też bywa niekiedy „misą". Sześć kul widniało w herbie rodu Medyceuszów, stąd pochodziło też ich słynne zawołanie bojowe: „*Palle*!"

Kule występują w wielu herbach polskich, np. Dalibor, Limont, Klot.

Merleta (*merlette, martlet, Turmschwalbe*)

Pierwowzorem tego ptaszka były zdaniem niekórych heraldyków jaskółki, z upodobaniem gnieżdżące się w basztach rycerskich zamków. Na bazie merlety (z zachowaniem pozycji) zaczęto później ozdabiać tarcze herbowe bardziej „realistycznymi" podobiznami różnych ptaków (np. kruk w herbie Ślepowron vel Korwin, którym pieczętowali się m.in. Krasińscy, Kossakowscy i Gosiewscy).

Gwiazda (*estoile*) i molet (*mullet*)

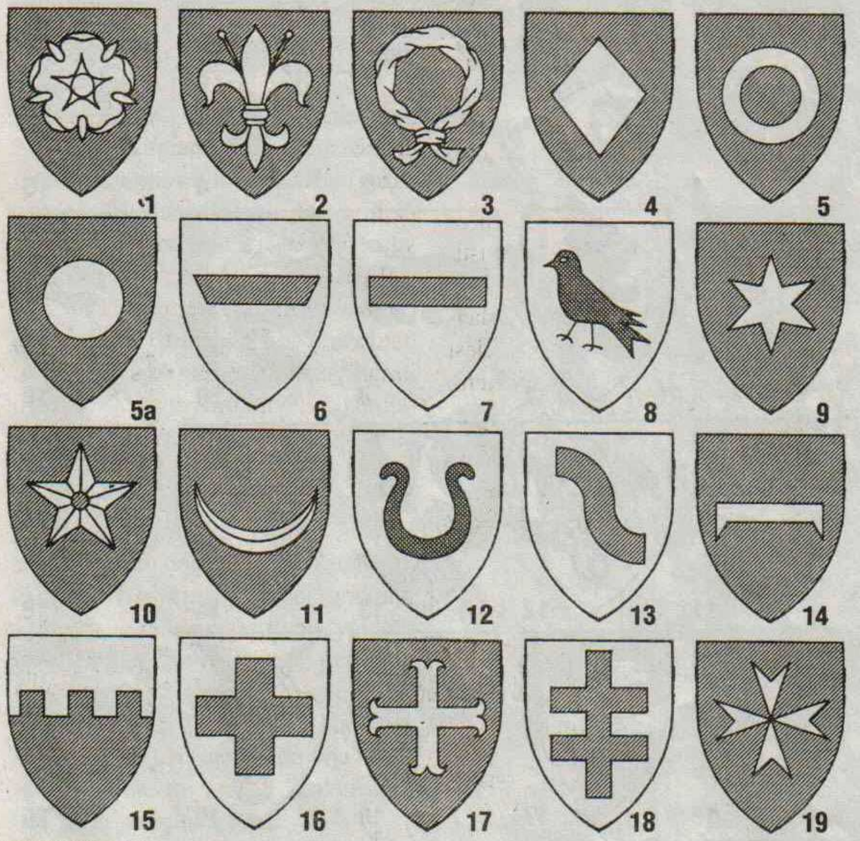
Gwiazda to prastary symbol boskiego natchnienia i ambitnego celu (*stella antecedebat*, gwiazda przewodnia), także atrybut Wielkiej Bogini i bóstw morskich (*stella maris*). Warto wiedzieć, że w heraldyce za gwiazdy uważa się zazwyczaj tylko te o sześciu lub więcej ramionach. Gwiazda pięcioramienna nie jest gwiazdą, lecz tzw. moletem, czyli kółkiem ostrogi. Niekiedy, aby unikać mylenia gwiazdy z „kółkiem ostrogi" to ostatnie zaopatruje się w centralną „dziurkę".

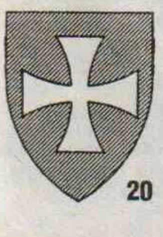
Gwiazda sześcioramienna jest elementem niezliczonych herbów polskich (Leliwa, Sas, także herby Giełgudów, Wiśniowieckich i in.). Jest to podstawowa gwiazda heraldyczna. Jeśli jakiś opis (blazon) herbu mówi sucho o „gwieździe", oznacza to, że jest to gwiazda sześcioramienna. Jeśli gwiazda ma więcej ramion, blazon herbu musi to uwzględnić.

Półksiężyc (*lune croissant, crescent*)

Symbol prastary, odnoszony do kultu Magna Mater, Asztarte, Izydy i Diany, do heraldyki europejskiej trafił i upowszechnił się jednak dopiero po krucjatach. Na tarczach herbowych rysuje się półksiężyc w pozycji pionowej lub poziomej, barkiem w górę lub w dół.

Jako godło Osmanów (potem całego islamu), półksiężyc często spotykany jest w herbach narodów stale walczących z Turkami – zwłaszcza Węgier i Polski. Z naszych herbowych półksiężyców najbardziej znany jest herb Leliwa, noszony przez m.in. Tarnowskich, Melsztyńskich, Czapskich, Tyszkiewiczów i Morsztynów,





Rys. 4. 1. Róża 2. Lilia 3. Nałęczka 4. Raut 5. Pierścień albo ogniwo 5a. Kula albo bizant 6. Wrąb 7. Balk albo drąg 8. Merleta 9. Gwiazda 10. Molet 11. Półksiężyc 12. Ucho kotłowe 13. Rzeka 14. Klamra 15. Blanki 16. Krzyż grecki albo prosty 17. Krzyż kotwiczny 18. Krzyż lotaryński 19. Krzyż maltański 20. Krzyż kawalerski

a także herby Szeliga i Ostoja, oraz Korybut Wiśniowieckich. Maleńki półksiężyc między ramionami podkowy widnieje też w jednym z zabawniejszych „klejnotów" wymienionych w sienkiewiczowskiej „Trylogii" : w herbie Miesiąc Zatajony, noszonym przez pana Snitkę.

Blanki (*Burg, crenelage*)

W zasadzie nie jest to figura zwykła, lecz heraldyczna – najczęściej bowiem wycięta w kształt blanków muru obronnego bywa linia poziomo „ścinająca" tarczę (rys. 3 – 2). Od momentu wprowadzenia do heraldyki barwy „naturalnej" dolne pole takiej ściętej tarczy ucharakteryzowano na „mur" – z wzorem cegieł, niekiedy dodając „bramę" i często wzbogacając rysunek „wychylającymi" się zza muru lub z bramy postaciami (figurami). Takie blanki widzimy w herbach wielu miast, mają je też w tarczy polskie herby Odwaga (tzw. mur Konopackich) i Zaremba, a także Grzymała, którą pieczętowały się m.in. rody Dzierżanowskich, Kazanowskich, Grudzińskich i Ostrowskich.

Ciekawostka z zakresu terminologii heraldycznej: jeśli blanki są na linii pochyłej, tworzącej tarczę prawo lub lewo ukośnie ściętą (rys. 3-4), coś takiego blazonuje się jako „mur walący się prawo (lewo) ukośnie".

Jako figura bardziej heraldyczna, niż zwykła, blanki mogą – i zazwyczaj dotykają skraju tarczy.

Krzyż (*croix, cross*)

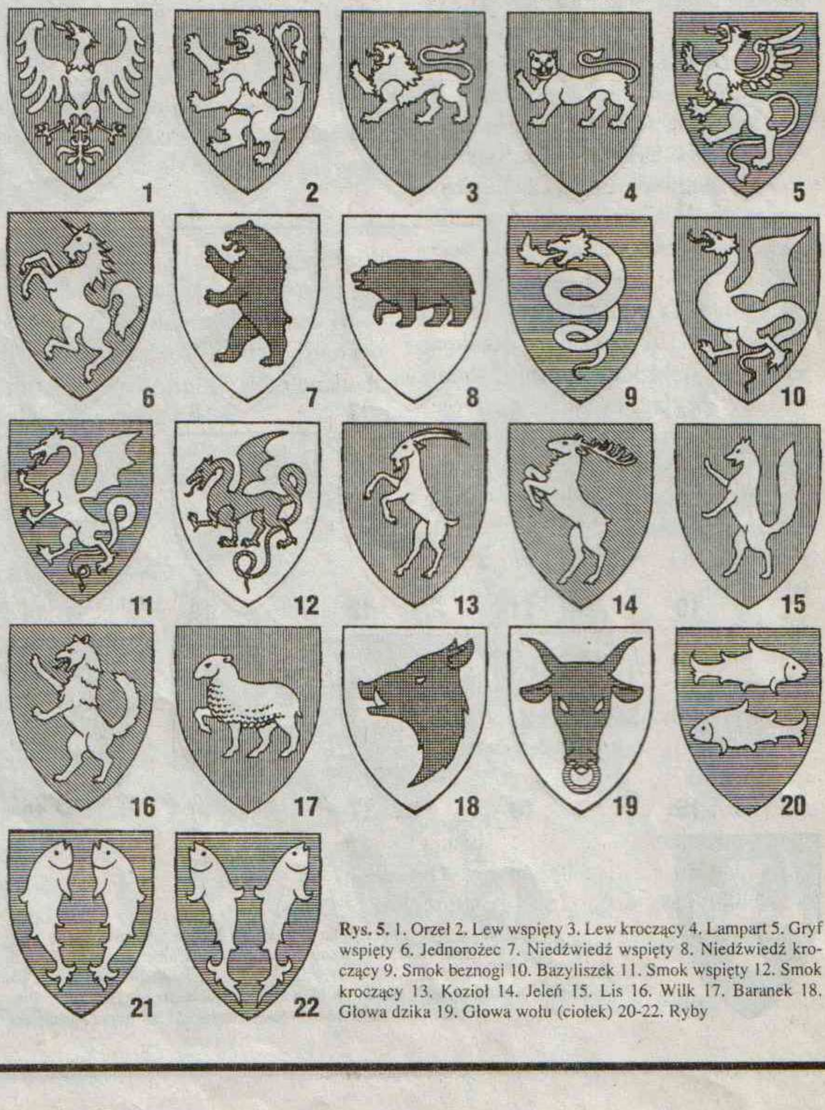
Oprócz przedstawionych na rysunku, heraldyka zna blisko 300 rodzajów krzyży. Jeśli krzyż dotyka krawędzi tarczy herbowej, stanowi figurę heraldyczną (rys. 3-20, 21, 22), jeśli krawędzi nie dotyka, jest figurą zwykłą.

Symbolika krzyża zda się być oczywista: symbol Męki Pańskiej i wielu świętych, później zaś godło papieży, krzyżowców, zakonów rycerskich... Nie zapominajmy jednak, że krzyż jest symbolem o wiele starszym niż chrześcijaństwo i na wiele tarcz herbowych zawędrował prostą drogą od pradawnych symboli słońca i innych znaków kultowych i „totemicznych" starożytnych Celtów, Germanów, Galów itp. To samo można powiedzieć o krzyżach w herbach polskich. Przeważają tu tzw. krzyże kawalerskie, wykazujące zadziwiające podobieństwo formy do krzyża celtyckiego. Dawne herbarze lubiły określać herby „z krzyżykiem" jako najstarsze, powstałe „za Mieszka i Bolka Chrobrego". Mniemano, iż do „pogańskiego" godła rodowego lub plemiennego danego woja dodawano krzyż na znak, iż woj ochrzcił się, porzucił Swaroga czy innego Dadźboga na rzecz – jak to mówi Antoni Gołubiew – Kyryi Krysti. Może i bywało tak, ale nie ulega kwestii, że krzyże widniały w słowiańskich znakach plemiennych i rodowych na długo przed przybyciem na ziemie Polan Dąbrówki z Czech i Chrystusa z Rzymu. Krzyż jest elementem niezliczonych herbów polskich, zarówno jako figura zwykła, jak i (w herbach późniejszych) heraldyczna.

Zwierzęta heraldyczne jako figury zwykłe

Z reguły chodzi o stworzenia wzbudzające respekt – orły, lwy, niedźwiedzie, dziki, także gryfy, smoki, jednorożce itp. Prezentuje się je zawsze w ściśle określonej stylizacji.

Stylizacja heraldyczna orła jest wszystkim doskonale znana – dla przypomnienia wystarczy sięgnąć do portmonetki i spojrzeć na stronę monety przeciwną do reszki. Od razu widać, że ptak wystylizowany jest tak, by wypełniać pole tarczy, ale go nie dotykać (reguły I i II) – rozpostarte skrzydła i rozwarte szpony, centralna głowa i zwężający się ku dołowi ogon



Rys. 5. 1. Orzeł 2. Lew wspięty 3. Lew kroczący 4. Lampart 5. Gryf wspięty 6. Jednorożec 7. Niedźwiedź wspięty 8. Niedźwiedź kroczący 9. Smok beznogi 10. Bazyliszek 11. Smok wspięty 12. Smok kroczący 13. Kozioł 14. Jeleń 15. Lis 16. Wilk 17. Baranek 18. Głowa dzika 19. Głowa wołu (ciołek) 20-22. Ryby

– wyraźnie widać, którędy przebiega oś figury i jak proporcjonalnie orzeł jest według tej osi skonstruowany. Stylizacja pozwala mu równie pięknie prezentować się na okrągłej monecie jak i na piastowskiej, gotyckiej tarczy.

Jeśli orzeł ma jedną głowę, jest ona zawsze zwrócona („patrzy") w prawo (reguła III). Jeśli głowy są dwie, patrzą w przeciwne strony. Aby nie psuć stylizacji orła, najczęściej umieszcza się go albo na pełnym (nie dzielonym) dnie tarczy (vide herby wielu państw), albo na mniejszym, środkowym polu (rys. 3-10,11). Na tarczach dwudzielnych (rys. 3-1) pionowa linia podziału dzieli niekiedy orła na pół (takie dwa przepołowione orły przedstawia herb Wrocławia). Natomiast w polach tarcz ściętych (rys. 3-2) i w „głowach" tarcz (*in chief*) orły są silnie rozciągnięte „wszerz".

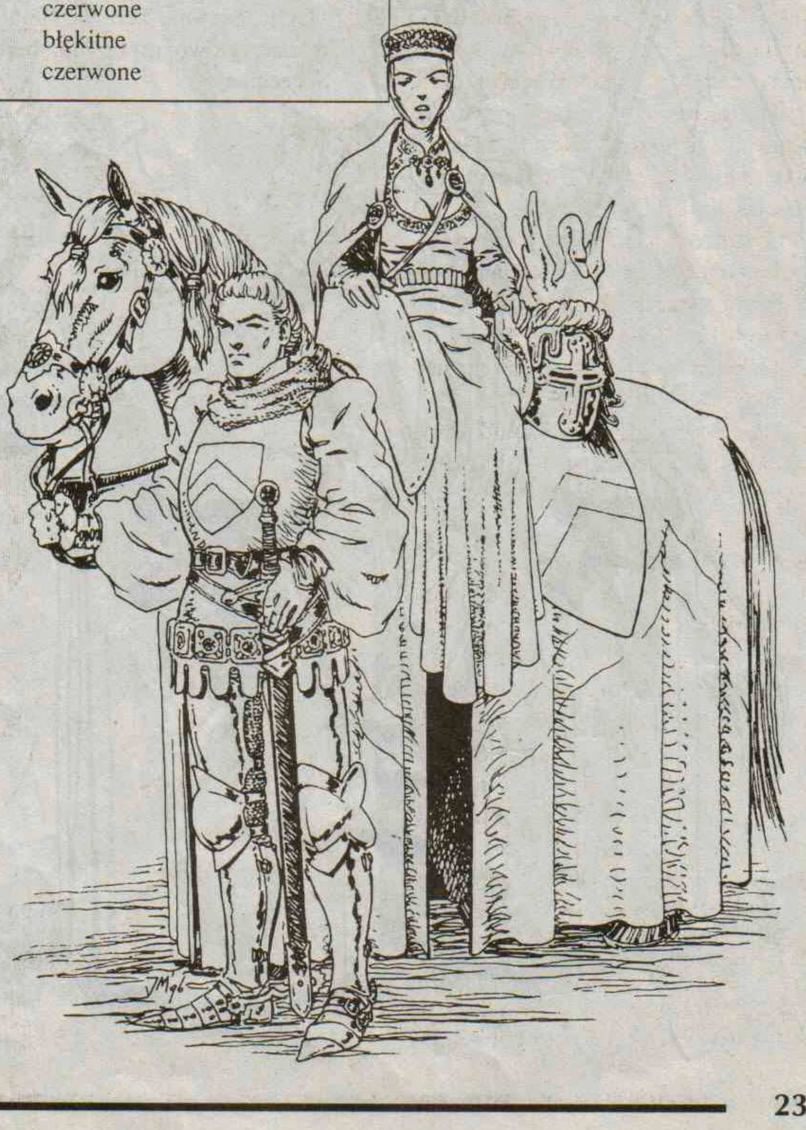
Orzeł (jak każde zwierzę heraldyczne) jest „uzbrojony". Uzbrojeniem herbowym orła są szpony, dziób i język. Nasz polski (srebrny) orzeł jest uzbrojony złotem. Jest to wymóg heraldyki. Inne tynktury orłów (i wszystkich innych zwierząt heraldycznych) wymagają innej tynktury uzbrojenia, zależnej także od tynktury pola tarczy (tła). Reguły przedstawiam w powyższej tabeli, a są to reguły tak sztywne, że w opisie (blazonie) herbu kolor uzbrojenia pomija się – wiadomo, że zwierzę uzbrojone jest tak, jak tego żąda reguła.

Uwaga: nie należy mylić pojęcia „uzbrojenia" zwierząt heraldycznych z przedmiotami (często bronią), które zwierzęta trzymają w łapach. Zwierzętom herbowym często „wręcza" się do łap różne przedmioty – lew w herbie Królestwa Norwegii trzyma w łapach topór, wiele orłów (m.in. dawny polski) dzierży w szponach berło itd. Trzymany przedmiot nie jest z punktu widzenia heraldyki „uzbrojeniem" i nie musi podlegać regułom podanym w poniższej tabeli.

Kolejnym popularnym zwierzęciem heraldycznym jest lew. Znamy go dobrze z wielu godeł i herbów państwowych. W odróżnieniu od orła lew posiada (jak i inne czworonogi) nie jedną, lecz kilka poddanych ścisłym regułom pozycji heraldycznych. Najczęściej jest to poza groźna, imponująca: lew atakuje – wznosi się na tylnych łapach, przy czym prawą „wykracza". Przednie, uzbrojone pazurami łapy ma uniesione do ataku, przy czym prawą wyżej. W rozwartej paszczy widać „uzbrojenie" – kły i ozór. Taki lew zwie się lwem wspiętym (*rampant*). Jest to podstawowa pozycja – jeśli blazon herbu mówi sucho o lwie, z pewnością jest to lew wspięty. Widzimy takiego m.in. w herbie Czech (dziś znowu w koronie, bez nasadzonej mu przez komunistów absolutnie nieheraldycznej gwiazdy), Królestwa Niderlandów, Belgii, Luksemburga, Królestwa Norwegii, Finlandii. Taki lew widnieje również m.in. w herbach Baudouinów de Courtenay i rodziny Eksnerów. Jako znak firmowy przyjęła go firma Peugeot – widnieje na maskach samochodów.

UZBROJENIE ZWIERZĄT HERALDYCZNYCH

Zwierzę	Pole	Uzbrojenie
złote	czerwone	błękitne
złote	każde inne	srebrne
srebrne	błękitne a. czarne	czerwone
srebrne	każde inne	złote
czerwone	złote	błękitne
każde inne	złote	czerwone
czerwone	srebrne	błękitne
każde inne	srebrne	czerwone



Drugą ważną pozycją heraldyczną lwa (i innych czworonogów) jest „lew kroczący" – pozycja dla czworonoga naturalna. Zwierz dostojnie kroczy, przy czym „wykracza" wysoko prawą łapą (nogą). Takie lwy widzimy m.in. w herbie Królestwa Danii i w herbie hrabiów Stauffenbergów. Lew heraldyczny ma jednak też specjalną, właściwą tylko sobie pozycję: kroczy, ale jest *en face*, oczy ma zwrócone ku patrzącym na herb. Taki lew nazywany jest „patrzącym" (*guardant*), a częściej „lampartem" (*leopard, levhart*). Lamparty widnieją w herbie Anglii (I i IV pole herbu Zjednoczonego Królestwa). W heraldyce polskiej spotyka się jednak niekiedy innego lamparta – coś w rodzaju „lwa bez grzywy", w klasycznej pozycji wspiętej, patrzącego w prawo – taki jest np. herb rodu Firlejów: Lewart.

Istnieją jeszcze lwy „śpiące" (*dormant*) „siedzące" i „wstecz patrzące". Używa się też w herbach samej tylko głowy lwa (np. Zadora Lanckorońskich).

Do popularnych figur heraldycznych należy też gryf, zwany też „inogiem" – pół lwa, pół orła. Gryfa przedstawia się z reguły wspiętego. Taki widnieje np. w polskim herbie Gryf vel Świeboda, noszonym przez główną gałąź rodu Branickich, w herbach Gniewosz i Labor, a także – z racji na książęcy ród Gryfitów – w herbach wielu miast pomorskich: Stargardu, Gryfic, Sławna, Tczewa. Heraldyczną głowę gryfa (np. herb Szczecina) staropolskie herbarze nazywają niekiedy „Kurem".

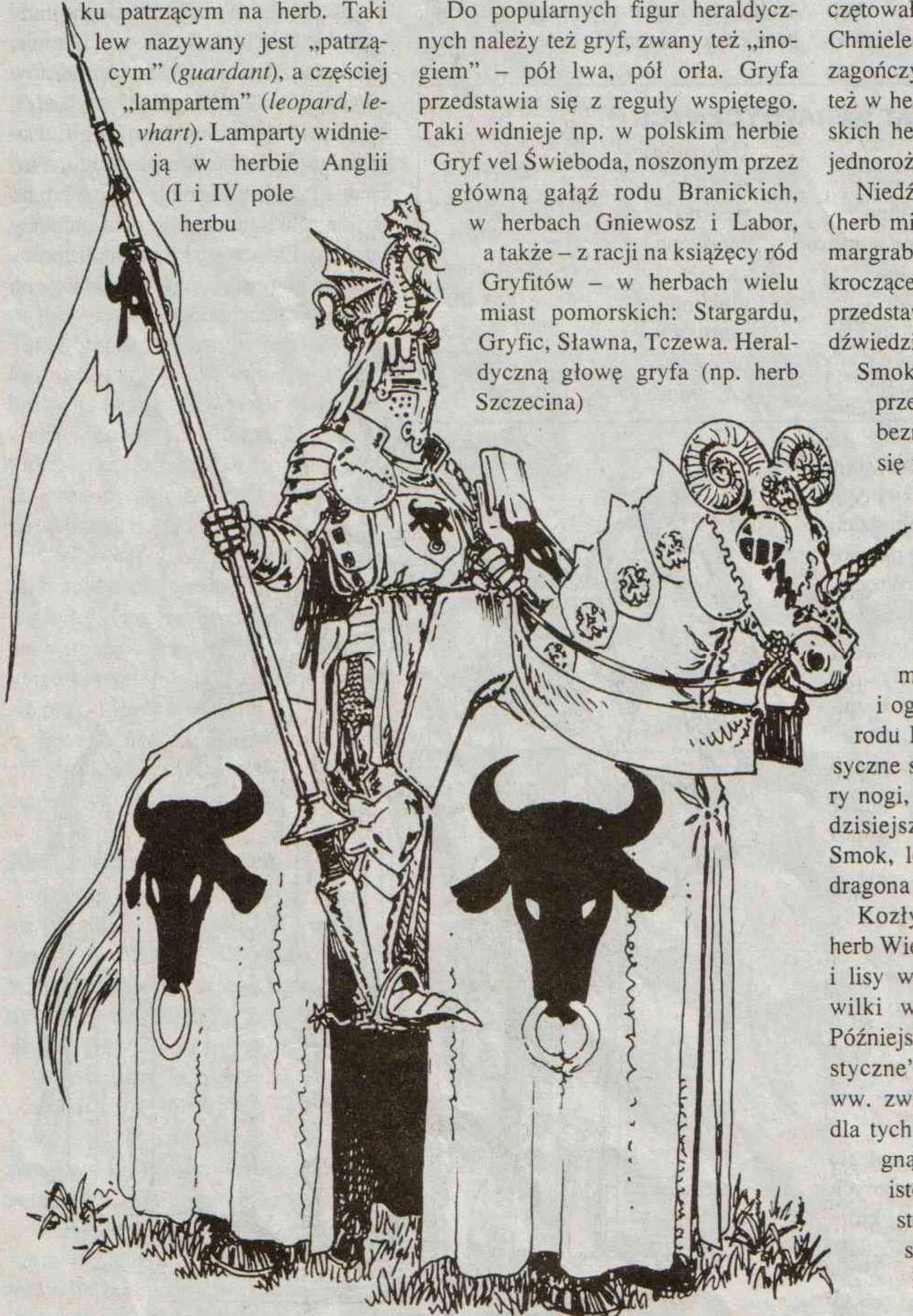
Zgodnie z podręcznikiem **Warhammera**, wspięty gryf trzymający w łapach nadziak jest herbem Imperium.

Jednorożec jest zwykle wspięty – taki widniał w herbie Szkocji, później król Jakub I Stuart dodał go do herbu Wielkiej Brytanii jako figurę podtrzymującą. Widzimy też takiego w polskim herbie Bończa, którym m.in. pieczętowała się rodzina Fredrów i ród Chmieleckich, sławnych kresowych zagończyków. Jednorożec występuje też w herbach Duszek i Krok. W polskich herbarzach czasem nazywa się jednorożca „goworożcem".

Niedźwiedzie mogą być wspięte (herb miasta Berlina, godło dawnych margrabiów brandenburskich) lub kroczące (mój własny herb, Rawicz, przedstawiający pannę jadącą na niedźwiedziu).

Smoki i bazyliszki heraldyczne przedstawiane są różnie – jeśli są beznogie (wężopodobne), wiją się na tarczy jak korkociągi. Taki widnieje w herbie włoskich Sforzów, a także Torellich, od tych ostatnich przeszedł wraz z indygenatem do polskiego herbu Ciołek-Torelli. Inne smoki mają dwie nogi, skrzydła i ogon zakręcony w precel (herb rodu Lackich). Jeśli zaś – jak klasyczne smoki w fantasy – mają cztery nogi, są wspięte lub kroczące (jak dzisiejszy herb Walii, Czerwony Smok, legendarne godło Utera Pendragona i króla Artura).

Kozły bywają kroczące (polski herb Wieruszowa) lub wspięte, jelenie i lisy wspięte (herby Bock i Fuks), wilki wspięte (ród Flemmingów). Późniejsze herby preferują „naturalistyczne" oddawanie wizerunków ww. zwierząt, w pozach najbardziej dla tych zwierząt typowych, np. biegnący lis w herbie rodu von Kleistów (polski herb Klejst) czy stojący baranek w herbie Junosza (m.in. Bielińskich i Załuskich).



Z dzika najczęściej bierze się do herbu tylko głowę z profilu (Denhoffowie, Schelmbergowie, Ebertzowie, herb Łukocz), a z wołu (bawołu, żubra, tura) – głowę *en face* (Wieniawa Leszczyńskich, Pomian Łubieńskich). Herb mickiewiczowskich Horeszków, Półkozic, przedstawiał oślą głowę *en face*.

Jeśli któreś z ww. zwierząt jest w klejnocie (szczycie) herbu, zawsze jest wspięte i widoczne (najczęściej) do połowy ciała. Mówi się wtedy, że zwierzę „wyrasta z korony". Takie właśnie „pół kozła" widzimy w klejnocie znanego polskiego herbu Jelita, którym pieczętowali się m.in. Zamoyscy. Z kozłem tym wiąże się ciekawa (i autentyczna) anegdota. Kanclerz Jan Zamoyski cieszył się wielkim poważaniem w całej Europie i wielu władców obcych usiłowało zjednać go sobie, oferując tytuły książęce. Patriota Zamoyski odmawiał, pomny na ustawy sejmowe, zabraniające szlachcie polskiej noszenia tytułów, nie chcąc nadto mieć wobec cudzoziemskich monarchów żadnych niebezpiecznych i dwuznacznych „długów wdzięczności". Gdy król Hiszpanii zaoferował mu tytuł księcia wraz z Orderem Złotego Runa, Zamoyski również odmówił, tłumacząc dowcipnie: „Lękam się, by się z tym złotym barankiem nie potrykał mój herbowny kozieł".

Ptaki (najróżniejsze) przedstawia się na herbach z reguły w ich naturalnej nieruchomej pozycji, tzn. stojące (Łabędź Duninów) lub siedzące, ze złożonymi skrzydłami, tak jak merleta (rys. 4-8). Taki jest też kruk w herbie Ślepowron vel Korwin, taki jest jastrząb w herbie Ginwiłłów.

Stylizowane ryby często umieszcza się na herbach w parach: poziomo jedna nad drugą (herb Fiszen), pionowo zwrócone ku sobie lub odwrócone od siebie.

Wiele, bardzo wiele zwierząt znajduje się na herbach. Absolutnym szczytem jest polski herb Mol, na którym widnieją... trzy krety. Niezły jest też herb Dulfus, przedstawiający trzy ślimaki winniczki.

Niektóre wybrane zagadnienia heraldyki

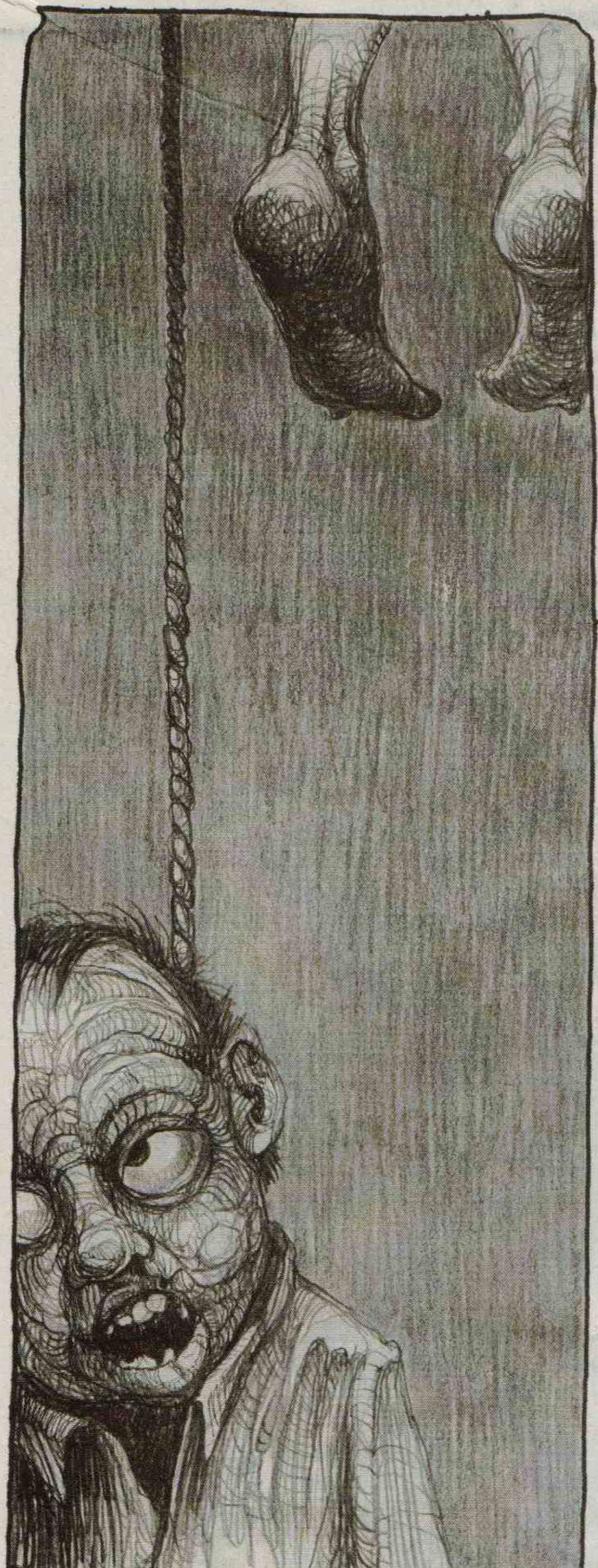
Herby dzieci z nieprawego łoża

Do kwestii „dzieci nieślubnych" i „bękartów" podchodzono w średniowieczu dużo trzeźwiej niż obecnie. Bękart, i owszem, nie miał i nie mógł mieć żadnych nadziei na herb – a tym bardziej na majątek – ojca, ale nie hańbiono go i nie dyskryminowano. Nie zapominajmy, że interesujący nas tu bękarci to nieślubne dzieci szlachty i arystokracji, niekiedy bardzo wysokiej – wliczając królów i cesarzy. Z reguły taki „wysoko urodzony bastard" otrzymywał więc po prostu od króla zupełnie inny herb – najczęściej odmianę herbu ojca utworzoną poprzez zmianę tynktury lub figury heraldycznej, dodanie (lub odjęcie) figury zwykłej itp.

Tym niemniej, heraldyka zna pojęcie „bastardziego drąga" albo „balku" (rys. 4 -7), przecinającego skosem lub „zawieszonego" w tarczy herbowej nieprawego potomka. Miał coś takiego w herbie słynny Eugeniusz Franciszek książę Sabaudii, spłodzony na boku przez księcia sabaudzkiego i Olimpię Mancini. Bastardzi balk Eugeniusza Sabaudzkiego nie przeszkodził mu w zasłynięciu na całą Europę jako znakomity wódz i w cieszeniu się powszechnym szacunkiem.

Znakiem „nieprawego pochodzenia" było też niekiedy obramowanie (bordiura) tarczy herbowej, po angielsku nazywana „*tressure*".





Ilustracje: Hubert Czajkowski

Requiem dla bohatera

Sylwia 'Kiro' Żabińska

...Kiedyś nadejdzie koniec mych dni
osłabną ramiona, miecz wypadnie z nich
i demon, co gniewu ma więcej niż ja
zakończy me życie i ześle spoczynek spragniony od lat
Płomień i metal, światło i cień
wszystko splecione jak jeden sen
słowo i cisza, krzyk bólu i jęk
i krew na mych dłoniach, a w moich oczach śmierć.
– fragment ballady Haliny Krysak „Gnom" *Łowca Demonów*

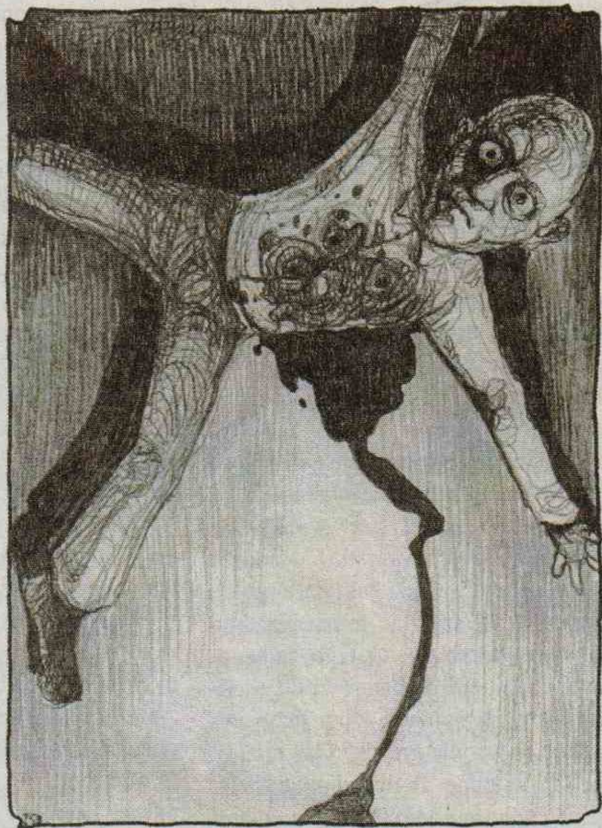
Każdemu graczowi zdarzyło się chyba stracić bohatera. Postać może zginąć zarówno z przyczyn obiektywnych, określanych często mianem przypadku (gwałtowny sztorm, nieoczekiwane przebicie skafandra), jak i na skutek własnych, niekoniecznie błędnych decyzji. Mam tu na myśli sytuacje, w których bohater, w pełni świadomy tego, co może go spotkać, przystępuje do realizacji niebezpiecznego zadania: przejścia przez najeżony pułapkami labirynt, zaniesienia komuś tajemniczego pierścienia, czy próby wysadzenia Gwiazdy Śmierci. Podejmuje wtedy określone ryzyko i ewentualna śmierć w imię honoru, ojczyzny, ratowania kogoś, czy po prostu sławy jest (a w każdym razie powinna być) w ten bilans wkalkulowana.

Bywa, że postać płaci życiem za swoje błędy. Wiadomo, jak może się skończyć wejście z zapaloną pochodnią do zapylonego pomieszczenia, przelatywanie X-wingiem przez środek Słońca, czy umawianie się na nocne spotkanie z wampirem na odludnym cmentarzu.

Zdarzają się jednak sytuacje, gdy zniechęceni (zirytowani, rozżaleni) śmiercią swego bohatera gracze, nie mogą się z nią pogodzić. Osobą, pod której adresem oskarżenia wysuwane są najczęściej, jest Mistrz Gry. Część bardziej energicznych i agresywnych graczy próbuje w takim przypadku zmieniać już po fakcie jego decyzje. Przyjrzyjmy się kilku typowym przykładom:

* *Weź nie wygłupiaj się, taki mały głaz mógł mi zadać najwyżej 10 obrażeń.*
* *No to co, że strzelał do mnie z lasera, mam taki pancerz, że na pewno jeszcze żyję.*
* *Przecież ja w nocy też coś widzę, za co dodajesz te modyfikatory? Policz to jeszcze raz, to niemożliwe, żeby mnie zabił. Z moimi cechami?*
* (Spadając z wysokiej wieży)*: Staram się upaść na coś miękkiego!*
* *8 za miecz, 3 za topór, część zatrzymała tarcza i zbroja deszczułkowa, odjąć od wytrzymałości, zostaje zero. To niemożliwe! Na pewno próbowałem wykonać unik!*

Z drugiej strony istnieją także Mistrzowie Gry, którzy przywykli uważać każdego domagającego się wyjaśnień lub niezadowolonego z ich decyzji gracza (o zgrozo) za żółtodzioba i krytykanta. Tylko czy zawsze ta krytyka jest bezpodstawna?



Dobrych kilka lat temu, na Szumborze, jeden z GM-ów prowadził scenariusz pt. „Karczma“. Początek typowy: gracze spotykają się w karczmie i.... Okazało się, że to właściwie wszystko. Z około 15 (!) uczestników ocalał jeden i to tylko dlatego, że w którymś momencie opuścił karczmę w poszukiwaniu lekarza. Po grze ktoś zapytał prowadzącego, jaki miał być dalszy ciąg. MG spokojnie oświadczył, że nie wymyślił dalszego ciągu, ponieważ planował, że gracze i tak sami (z niewielką pomocą BNów) się powyrzynają. No i tyle. Niektórym się podobało, inni odczuwali lekki niedosyt. Przypomina mi to trochę sytuację, gdy Mistrz Gry jeszcze przed rozpoczęciem sesji planuje ile osób może przeżyć, a potem sprawnie eliminuje pozostałą nadwyżkę. Jest to oczywiście metoda, aby stworzyć drużynę, ale dobrze byłoby o tym graczy uprzedzić. Z drugiej jednak strony absurdem byłoby zakładać, że każdy zgon spowodowany jest jedynie złośliwością czy „planowaniem strategicznym" Mistrza Gry.

Wyłączając jednak przyczyny obiektywne, świadomą decyzję gracza, błędy i subiektywizm Mistrza Gry, jakie mogą być jeszcze przyczyny zbyt szybkiego rozstawania się postaci z życiem?

Jedną z najważniejszych, jeśli nie najważniejszą, wydaje się być niedostateczny zasób informacji podany graczom przed rozpoczęciem scenariusza. Postać będąca stałym mieszkańcem danego świata (a tak przecież najczęściej jest) powinna posiadać ich naprawdę dużo. Dlatego też popieram ideę wydawania podręczników gracza do różnych systemów. Wprawdzie niektórzy Mistrzowie Gry narzekają, że książki te dają graczom nadmiar informacji, które ci często niewłaściwie czy bezpodstawnie wykorzystują w trakcie scenariusza, w przeciwnym jednak razie sytuacja przypomina często wycieczkę mieszczuchów po dżungli.

„Proszę państwa! To co właśnie rozszarpało naszego kolegę to tygrys szablastozębny! Jedna ofiara powinna mu wystarczyć, więc możemy spokojnie iść dalej. Uwaga! Z prawej nadlatują trzy pterodaktyle! Należy do nich strzelać mierząc w skrzydła! Jaka szkoda, że ci starsi państwo nie zdążyli... A teraz widzimy przed sobą piękną łączkę. Nie, proszę tam nie wpuszczać dzieci, ta trawa to tylko pozory. O, już ugrzęzły. Nie wykonujcie żadnych gwałtownych ruchów, bagno szybciej was wtedy sparaliżuje i tę wycieczkę będziecie mieć już z głowy“.

Przed przystąpieniem do gry większość Mistrzów Gry robi krótkie wprowadzenie, wyjaśnia graczom ich możliwości i opowiada o świecie. Zwykle według tego samego schematu: kto rządzi, jacy są bogowie, ile warta jest miejscowa moneta. A to niestety nie zawsze wystarcza. Warto sprecyzować niektóre pojęcia, których interpretacja różnić się może od interpretacji graczy (np. że honor w danym świecie nie istnieje). Przybliżyć niektóre obyczaje, podsunąć kilka plotek. I nie muszą być to wiadomości w 100% procentach prawdziwe. O królu mówi się, że pobożny, o dowódcy sił Strefy międzyplanetarnej, że nieprzekupny, rodzina zabitego musi pomścić jego śmierć, chyba że była to kara wymierzona przez przedstawicieli prawa za popełnioną zbrodnię, etc. Warto zastanowić się nad poświęceniem każdemu graczowi przynajmniej kilkunastu minut w celu wprowadzenia go w przedstawiony świat. Ponieważ jednak (szczególnie w przypadku krótszych scenariuszy) wprowadzenie takie nie może trwać godzinami, za w pełni uzasadnione uważam proszenie Mistrza Gry o dodatkowe informacje już w trakcie gry. Nie musi to być przejawem braku samodzielności czy umiejętności, wręcz przeciwnie, często wynika z chęci jak najlepszej gry daną postacią i co za tym idzie podejmowania najwłaściwszych dla niej decyzji. Postępowanie niezgodne z obowiązującą etykietą w obecności panującego może kosztować głowę. Okazanie litości pokonanemu wrogowi może przysporzyć bohaterowi sympatii, bądź ściągnąć nań powszechną wzgardę. Próba przejścia na drugą stronę podczas bitwy zaowocować może przekazaniem w ręce dawnych sojuszników, ponieważ w tym świecie takie akurat reguły panują w odniesieniu do obrażających (choćby nieświadomie) władcę, litościwych zwycięzców czy zdrajców. Gracz ma oczywiście prawo do podjęcia własnej decyzji, powinien jednak o takich drobiazgach wiedzieć wcześniej. Oczywiście to Mistrz Gry decyduje, czy reguły te są zawsze przestrzegane. Może zdarzyć się, że król w przypływie dobrego humoru nakaże

zawadiaków tylko oćwiczyć, tłum wzruszy bohaterska walka (lub młode, mniejsza o to czy niewinne, dziewczę proszące o łaskę dla pokonanego), a we wrogiej armii znajdzie się kilku wysoko postawionych przyjaciół, którzy zechcą za naszego bohatera poręczyć. Z drugiej strony dobrotliwy zwykle król, dręczony okropnym bólem zęba, pod wpływem pierwszego impulsu może wysłać bohaterów na szafot, itd. Sęk w tym, żeby postacie jeszcze przed podjęciem decyzji wiedziały wystarczająco dużo, by przewidzieć konsekwencje swego postępowania. Jeżeli nie są w stanie tego zrobić, przestają myśleć, wahają się długo rozważając wszystkie wiadome im za i przeciw bądź ruszają taranem do przodu. Wszystkie te rozwiązania prowadzą z reguły do tego samego, czyli do śmierci bohaterów. Czy jednak w takiej sytuacji wina leży wyłącznie po stronie graczy? Czy nie jest prawdopodobne, że dysponując rozleglejszą wiedzą podjęliby oni inną, lepszą decyzję?

Brak orientacji w świecie i nieznajomość jego realiów prowadzić może też do innego błędu – korzystania z doświadczenia prowadzonych przedtem postaci. Jeżeli dokonuje się to jeszcze przed rozpoczęciem gry, na etapie wyboru kolejnego wcielenia, jest to w pełni uzasadnione. Gracz odgrywający od dłuższego czasu bohaterskiego paladyna, może w innym systemie zażyczyć sobie kogoś obdarzonego podobnymi cechami. Stanie się wtedy dzielnym rebeliantem, tropiącym nadużycia dziennikarzem czy niestrudzonym w swym dążeniu do odkrycia prawdy naukowcem. Problem pojawia się, gdy gracz decyduje się na korzystanie z takiego sprawdzonego wzoru już w trakcie sesji. Otrzymujemy wtedy czarnoksiężnika stosującego sztuczki Jamesa Bonda, kapłana o mentalności wyznawcy Cthulhu, czy inne równie ciekawe krzyżówki. W podobny sposób owocuje często brak informacji o danym świecie. Bohater wierzy słowu pięknej dziewczyny, o boskim imieniu Angelina, że po oddaniu broni puści go wolno, albo zanosi znalezione przypadkiem plany supertajnej bazy prawowitemu właścicielowi, licząc na docenienie swoich zasług. No i doceniają go, a jakże. A potem, gdy jest już po wszystkim, tylko duch podziurawionej kulami, zmuszonej do popełnienia samobójstwa, czy wysłanej na spacer w próżnię postaci zastanawia się: dlaczego?

A gracz zwykle przemilcza sprawę, bo i cóż ma powiedzieć? Że on, sprawny międzygwiezdny przestępca nie wiedział, kim jest Angelina (jeszcze przed zwerbowaniem jej do Korpusu Specjalnego), albo że liczył na uczciwość rządu, nie wiedząc, że tutejszy kodeks zupełnie inaczej pojmuje pojęcie wdzięczności? Ot, typowa wymówka krytykanta.

Kolejne warte uwagi zagadnienie to reakcja graczy na śmierć prowadzonych przez nich bohaterów. Na pewno związane są one ze stażem zarówno postaci, jak i gracza. Jeżeli przez wiele miesięcy, czy nawet lat ktoś wspinał się szczebel po szczeblu, od prostego pilota do admirała floty międzygwiezdnej, bądź w trakcie niebezpiecznych przygód zdobywał swoją potęgę magiczną, z żalem i niedowierzaniem przyjmuje rozstanie z ulubioną postacią. Większość pytanych przeze mnie osób twierdziła, że czuje się wtedy naprawdę paskudnie. Znacznie łatwiej pogodzić się z utratą bohatera prowadzonego przez jeden – dwa scenariusze, choć w tym przypadku reakcja zależy w większym stopniu od stażu i osobowości gracza. Ci, którzy dłużej zajmują się RPG, po jakimś czasie przyzwyczajają się do tej przymusowej zwykle zmiany prowadzonych bohaterów, uczą się ukrywać swoje emocje i szybko tworzyć kolejne postacie. W przypadku nowicjuszy następuje albo szybkie przyswojenie sobie obyczajów „doświadczonych" graczy, albo rozczarowanie – do konkretnego systemu, Mistrza Gry czy RPG w ogóle. Sądzę, że ważną rolę odgrywa tu osobowość – im mocniej gracz utożsamia się z danym bohaterem, tym boleśniejsza jest jego starta.

Łatwiej też pogodzić się z kresem czyjegoś istnienia, gdy ta śmierć miała sens. Inaczej poświęca się dla dobra drużyny (przy założeniu, że jest tam ktoś tego wart), szarżując ze stoku wzgórza z bojowym okrzykiem na ustach, a inaczej umiera z pragnienia na miotanej przez fale tratwie czy ginie od zdradzieckiego ciosu byłego przyjaciela. Wielu woli zginąć „z trzaskiem", po krótkiej i błyskotliwej karierze, niż przez długie lata gromadzić grosz do grosza, troszcząc się przede wszystkim o własne życie. Jeśli więc postać decyduje się na podjęcie ryzyka, kładąc na szali własne życie, i przegra, Mistrz Gry powinien ją uśmiercić, ale i zatroszczyć się o upa-



miętnienie jej imienia. Nie trzeba w tym celu zrobić wiele, Mistrzowie Gry z bujniejszą wyobraźnią i odrobiną talentu mogą zlecić jakiemuś bardowi (lub sobie – ale zdaję sobie sprawę, że w tym momencie wielu MG popuka się w głowę) ułożenie pieśni czy eposu o naszym bohaterze. Ci, którzy do talentu się nie przyznają, mogą uczynić imię bohatera znanym w opowieściach (w zależności od wagi czynu i poprzedniej sławy) w najbliższej okolicy, królestwie bądź całym świecie.

Co więc można zrobić, albo raczej czego lepiej nie robić, będąc Mistrzem Gry? Przede wszystkim nie uśmiercać postaci bez powodu. Dotyczy to zarówno przeznaczania jej na odstrzał jeszcze przed rozpoczęciem gry, w celu zmniejszenia stanu liczebnego grupy (no, chyba że zapowiemy graczom wcześniej mały turniej o miejsca w drużynie), jak i mnożenia zdarzeń losowych w trakcie rozgrywania scenariusza. Wprawdzie nadepnięcie na węża, trucizna w winie czy omyłkowe skrytobójstwo urozmaicają nieco grę, jednak nie powinny zdarzać się one zbyt często. Przy obliczaniu prawdopodobieństwa lepiej posłużyć się zdrowym rozsądkiem niż kostką, na której wypada wyłącznie 00.

Jeżeli bohaterowie biorący udział w grze są rdzennymi mieszkańcami danego świata, nie należy nadmiernie ograniczać ilości podawanych im informacji (oczywiście nie o wszystkim będą wiedzieć nawet autochtoni). Dopiero mając przed oczami pełny obraz sytuacji, gracze mogą za swoje błędy winić tylko siebie.

Nie należy stawiać znaku równości pomiędzy dwoma stylami gry, określanymi jako „high" i „low" fantasy (mimo użycia tu słowa „fantasy" określenia te można z powodzeniem odnieść do wszystkich innych światów). Pierwszy z nich kreuje herosa obdarzonego możliwościami, których nie posiada bohater drugiego – zwykły człowiek. Heros w świecie zwykłego człowieka zginie nafaszerowany strzałami podczas pierwszego samotnego rajdu na linie wroga, zwykły



człowiek w świecie herosa będzie się czuł jeszcze bardziej zagubiony i mniej ważny niż we własnym. Sądzę, że dobrze by było, gdyby przed grą Mistrz Gry zaznaczył, który styl obowiązuje w jego świecie.

Nie zabijać postaci na siłę. Bohater pokonujący ostatkiem sił ostatniego z żyjących w jaskini smoków, stający chwilę potem twarzą w twarz z następną bestią, która akurat wpadła w odwiedziny, to już lekka przesada. No, chyba że MG wyrzuci akurat 01 lub zaplanuje te odwiedziny niezależnie od poczynań graczy.

Nie zapominać o braniu pod uwagę czynników działających zarówno na niekorzyść, jak i na korzyść gracza.

Nie kwitować śmierci bohatera krótkim *„No i nie żyjesz"*, ale i nie torturować go półgodzinnym opisem zadawanych mu ran, wyrywanych kończyn i chlupoczącej dookoła krwi. Postać powinna czuć, że umiera, można to jednak przedstawić na kilka innych sposobów.

Nie szpikować świata i przygód wszystkimi możliwymi niebezpieczeństwami. Pięciokilometrowa ścieżka przez góry, na której drużyna jest (w dowolnej kolejności) przypalana, topiona, rażona prądem, atakowana przez przeróżne monstra, kamienowana, oblewana kwasem i wysadzana w powietrze na pewno utkwi na długo w pamięci podróżników...o ile znajdą się tacy, którzy dotrą do jej końca. Pamiętać także należy o umiejętnym dawkowaniu bodźców. A nie każdy przecież potrafi korzystać z recepty Hitchcocka, że zaczynać należy od trzęsienia ziemi, a potem napięcie powinno wzrastać...(twierdzenie powyższe odnosiło się wprawdzie do filmów, ale uważam, że świetnie sprawdza się też w grach).

Nie oszczędzać graczy, jeśli popełniają wciąż te same błędy. Wprawdzie przyjemnie jest, gdy wszyscy żyją, postacie nie mogą jednak umacniać się w poczuciu własnej bezkarności. W przeciwnym przypadku skoki z 40-piętrowych wieżowców czy polowanie ze scyzorykiem w ręku na bawoły znajdą się na porządku dziennym, a bohaterowie ze świata fantasy czy space opery znajdą się nagle w malowniczej scenerii Toona. A brak niebezpieczeństwa zarówno rozleniwia, jak i nudzi.

No i najważniejsze. Nie dać się (nawet na podstawie tego artykułu) sterroryzować graczom. Ostatecznie to Mistrz Gry przygotowuje scenariusz, więc do niego należą ostateczne decyzje dotyczące sposobu i stylu prowadzenia gry. A prawo wyboru mają obie strony: gracze mogą zawsze poszukać Mistrzów Gry, których sposób prowadzenia im odpowiada, a Mistrzowie Gry graczy, dla których warto przygotowywać ciekawe i niesztampowe przygody. I tak chyba powinno pozostać.

„CZŁOWIEK STRZELA, PAN BÓG KULE NOSI",

CZYLI JAK TO Z BRONIĄ OGNISTĄ BYWAŁO OD WIEKÓW ŚREDNICH PO POCZĄTKI WIEKU XVII I JAK WIEDZĘ TĘ WYKORZYSTAĆ W RPG.

MAREK BUJNOWSKI
DOMINIK DE LAURANS

Wstęp

Niniejszy artykuł jest przeznaczony dla Mistrzów Gry prowadzących przygody w realiach światów fantasy, w których egzystuje, na tych czy innych zasadach, broń palna. Temat ten w grach jest zwykle traktowany nieco po macoszemu, ze względu na to, że zasady dotyczące walki są zazwyczaj opracowywane z myślą o broni białej. Wielokrotnie spotykaliśmy się z sytuacją, gdy oddanie strzału sprowadzało się do rzutu kośćmi i obliczenia zadanych obrażeń. Oczywiście można stwierdzić, że odnosi się to także do każdego rodzaju oręża, jednak w tym przypadku sytuacja jest nieco bardziej skomplikowana i właśnie o tych komplikacjach traktuje ten tekst. Aby możliwie dokładnie ukazać to zagadnienie, zacznijmy...

...od podstaw.

Jak wszem i wobec wiadomo, broń ognista bez prochu działać nie będzie (pomijając fakt, że broń miotająca, mimo iż nie naładowana, raz do roku sama strzela), tak więc parę słów o nim powiedzieć należy. Do dziś nie ma pewności kto jest ojcem tego wynalazku, który tak bardzo wpłynął na kształtowanie się dziejów ludzkości. Wiadomo, że przywędrował on z Chin, i że już w połowie XIII wieku został opisany przez angielskiego mnicha Rogera Bacona. Bacon potraktował go jako ciekawostkę. Nie wspominał nic o jego zastosowaniu. Podobno pierwszym Europejczykiem, który opracował formułę sprokurowania prochu, był niejaki Berthold Schwartz, także zakonnik, tyle że z Freiburga. Stąd też i nazwa wybuchowej mieszanki Schwartz-Pulver (po chrześcijańsku czarny proch). Do uzyskania go potrzebne było 70% saletry, 15% węgla drzewnego oraz 15% siarki.

Drugim podstawowym elementem jest kula, która od dzisiejszych pocisków różni się nie tylko kształtem, lecz i wielkością. Kaliber ówczesnej broni palnej określany był tzw. wagomiarem, innymi słowy ilością kul, jaką można było odlać z jednego funta ołowiu, czyli 454 gramów tego metalu. Najmniejszym kalibrem było 120, co odpowiada dzisiejszemu pociskowi o średnicy 8,00 mm. Śmiało można zatem stwierdzić, że przeciętny strzelec tamtego okresu dysponował zwykle bronią odpowiadającą kalibrem dzisiejszemu małemu działku. Kule zaś nie miały jakiegokolwiek opancerzenia (tzw. płaszcza) i utkwiwszy w celu oddawały całą energię, co powodowało straszliwe obrażenia.

W połowie XIV wieku pojawiły się w Europie pierwsze typy broni palnej, zarówno przenośnej, jak i stacjonarnej. Odpalane były za pomocą lontu, nie znano bowiem wtedy innych „mechanizmów" spustowych. Metody były przeróżne; żarzący się lont wkręcano w specjalnie skonstruowane zamki, w których po naciśnięciu spustu kurek z lontem opadał na panewkę, przytykano go na wysięgniku, czy też po prostu rękoma.

Kolejnym etapem rozwoju broni ognistej było wynalezienie w początkach wieku XVI zamka kołowego. Było to podyktowane koniecznością zastąpienia czymś niewygodnego lontu, który z powodzeniem mógł być używany tylko przez piechotę. A i to przeważnie przy broni długiej, ponieważ noszenie za pasem pistoletu z tlącym się lontem lub zapalanie go podczas walki nie było najbezpieczniejszym rozwiązaniem. Zasada działania tego mechanizmu spustowego była oparta na uderzeniu krzemienia w stalowe krzesiwo. Mimo że idea urządzenia była nader prosta, jego wykonanie nastręczało wiele trudności. Nazwa urządzenia pochodzi od koła zębatego, które napędzane sprężyną zegarową tarło o skałkę powodując iskrzenie, a gdy iskra padała na panewkę z prochem następował wystrzał. Wadą tego zamka było to, że przed każdym strzałem należało nakręcić sprężynę za pomocą specjalnego klucza.

Jeszcze jedną niedogodnością był fakt, iż sprężyny często pękały, zaś noszenie „nakręconego" np. pistoletu przez dłuższy czas miało dla broni skutki opłakane, zresztą nie tylko dla niej, zwłaszcza gdy nieplanowany strzał następował, gdy brońznajdowała się np. za paskiem właściciela. Wprowadzenie tego mechanizmu rozpowszechniło broń krótką, która z czasem stała się, między innymi, częścią podstawowego wyposażenia kawalerii.

Ledwie pół wieku po zamku kołowym pojawiły się pierwsze, wielce jeszcze prymitywne, modele broni wyposażonej w mechanizm spustowy typu skałkowego, chyba najbardziej znany i najdłużej używany. Wynaleziony on został prawdopodobnie w południowych Niemczech i także tam najwcześniej wprowadzony do użycia. Do historii przeszedł jednak pod nazwą zamka niderlandzkiego. Zasada jego działania była nader prosta. Sprężyna powodowała opadnięcie wcześniej naciągniętego kurka, który uderzając o skałkę, bo tak nazywano wówczas kawałek krzemienia, zapalał na panewce mały ładunek prochu. Krzesiwo osadzone było na ruchomej osi, co umożliwiało zabezpieczenie broni poprzez odsunięcie skałki poza zasięg kurka.

Mając już za sobą kilka niezbędnych informacji możemy zająć się tym...



Hakownica (XV wiek)

...jak i z czego strzelano, oraz jak i od czego w RPG ginąć.

Najwcześniejszym typem oręża przenośnego, który nas najbardziej interesuje w tych rozważaniach (albowiem mało która drużyna w RPG gania po świecie z armatami), były samopały, które z czasem przyjęły nazwę hakownic. Nazwa tego urządzenia do robienia w bliźnich różnego kalibru otworów, wzięła się z bolesnego poznania zjawiska odrzutu. Drągowatą „kolbę" hakownicy albo zatykano w ziemię, albo też zaczepiano wspomniany już hak o mur, pawęż itp. (aby zapobiec połamaniu żeber, wybiciu barku). Trzeba pamiętać, że do oddania strzału potrzebne były obie ręce, gdyż jedną trzeba było owo urządzenie przytrzymywać, drugą natomiast przytknąć lont, nie zapominając o tendencji do wybuchania broni w dłoniach strzelca. Z tegoż powodu dokładne mierzenie z hakownicy było raczej niemożliwe, ponieważ każdy rozsądny człowiek trzymał się jak najdalej od jej lufy, co radykalnie pogarszało i tak żałosną celność. Zasięg tej broni wynosił jakieś kilkadziesiąt metrów. Służyła zatem hakownica do strzelania w grupę przeciwników, oraz, a raczej przede wszystkim, do płoszenia koni. Nie znaczy to, że człowiek trafiony pociskiem, którego kaliber wahał się zapewne od dziesięciu do dwudziestu kilku milimetrów, czuł się z tego powodu lepiej. Niezależnie od noszonego pancerza, trafiony celnie delikwent nakrywał się nogami, mając w ciele mniejszą, czy też większą dziurę.

Później, mechnizm ten był jeszcze wielokrotnie modyfikowany. Wynalazcy wymyślali wciąż nowe i lepsze konstrukcje. Pojawiły się arkebuzy, czyli lekkie strzelby o kolbie podobnej, jak u kuszy, która pozwalała na wpieranie jej w ramię, z zamkiem lontowym lub kołowym. Miały one jednak niewielki zasięg i tradycyjnie niską celność, mimo małego (sic!) kalibru (10 mm). Od XV wieku do użycia weszła rusznica wyposażona w mechanizmy spustowe jak w arkebuzie. Początkowo odpalana była ręcznie poprzez wkładanie lontu w otwór zapałowy. Była ona pierwowzorem późniejszej broni długiej. Sto lat później nadszedł czas muszkietu. Był on w sumie logiczną kontynuacją rusznicy, tyle że cięższą, zarówno pod względem wagi, jak i kalibru (do 20 mm), był też dłuższy. Ciężar tej broni zmuszał strzelca do noszenia ze sobą specjalnej podpórki, tzw. forkietu, bez którego oddanie w miarę celnego strzału graniczyło z cudem. Również



Muszkiet z zamkiem skałkowym i fonkietem (XVII wiek)

w kwestii ładowania nie był muszkiet ideałem wygodnej broni. W począt-



kach jego istnienia operacja ta, według tempa wojskowego, w dobrych warunkach trwała około godziny, później udało się skrócić ten czas do 15 minut.

Jednakże pomysłowość ludzka nie ograniczyła się do produkowania li tylko długich i, jak pisaliśmy, nader nieporęcznych rur. Praktyka wykazała, że niezbędne jest wynalezienie czegoś, co byłoby krótsze i wygodniejsze, a co za tym idzie nadawałoby się na wyposażenie dla jazdy, która z oczywistych powodów miała trudności z używaniem np. muszkietu. Jedną z pierwszych prób rozwiązania tego problemu był petrynał, zwany również eskopetą lub kozą, który pojawił się pod koniec XIV wieku. Miał on krótką lufę i dość długą i wąską kolbę, które zapierano o napierśnik zbroi. Odpalany był za pomocą lontu. Był on jednak bardzo prymitywny i w sumie nie zdał egzaminu. Z czasem petrynał przekształcił się w krótką broń, nieco dłuższą od pistoletu (którego był pierwowzorem) o charakterystycznej kolbie mocno wygiętej w dół, zaopatrzonej w długą i płaską stopkę przykładaną podczas strzału do piersi. Wyposażony został w zamek kołowy.

Tak więc, gdy odkryto potencjalne zalety broni krótkiej tylko kwestią czasu stało się wykoncypowanie urządzenia, które przyjęło tak dobrze znaną nazwę pistoletu. Poszczególne jego modele



Pistolet z zamkiem kołowym XVI/XVII wiek

różniły się od siebie kalibrem, kształtem kolby oraz mechanizmem spustowym wprowadzanym wraz z rozwojem tejże części broni. Dość szybko wyłoniła się grupa pistoletów kawaleryjskich, takich jak m.in. niemiecki „puffer", który charakteryzował się mocno wygiętą w dół kolbą zakończoną dużą, masywną gałką, zapobiegającą wysunięciu się broni z ręki



jeźdźca, a także pozwalającą na użycie jej jako broni obuchowej. Ich kaliber wahał się od 8 do mniej więcej 17 -18 mm. Celność była niewielka, toteż z reguły używano pistoletów przeciw celom znajdującym się w niewielkiej odległości. Nabijano je nie tylko kulami, ale też posiekanym ołowiem, tzw. „siekańcami", trafienie bowiem normalną kulą celu wielkości pięści, odległego o dziesięć kroków, graniczyło z cudem. Efekty spotkania takiej ołowianej chmury z żywą siłą wroga można porównać z rezultatem strzału z dzisiejszej broni śrutowej, oddanego na ten sam dystans. Innymi słowy, były one miażdżące. Postrzelony delikwent przypominał kaszę złożoną z żelastwa, kawałków kości i dużej ilości krwi. Aby skuteczniej wykorzystać wyżej wspomniany rodzaj amunicji, skonstruowano broń zarówno długą, jak i krótką, która przeszła do historii pod nazwą garłacza. Wyróżniał się on lufą z rozszerzonym wylotem, co znacznie zwiększało liczbę potencjalnych ofiar.

W połowie wieku XVI pojawił się pierwowzór rewolweru. Podstawową różnicą pomiędzy tymże przyrządem do zadawania śmierci z czasów renesansu a coltem Pata Garretta jest to, że na początku miał on kilka luf zamiast bębenka.

Lecz myliłby się ten, kto by sądził, że inwencja twórcza dawnych rusznikarzy ograniczała się do tworzenia konwencjonalnych muszkietów czy też pistoletów. O nie! Idea „dwa w jednym" nie zamyka się jedynie w kręgu szamponów, ma też o wiele dłuższą historię. Stąd też i wszystkie hybrydy broni białej i palnej, takie jak pistolety-noże, pistolety-buzdygany, pistolety-czekany, ba, w muzeach zachowały się nawet takie curiosa jak pistolet-koncerz i pistolet-klucz, będący zapewne miłą niespodzianką na cześć ewentualnych osób, które chciałyby pozbawić jego właściciela sakiewki. Wszelkiego rodzaju ciekawostki nie sprowadzały się tylko do tego typu mieszanek. Często dziwaczne bronie już z daleka wyglądały groźnie i takoż niebezpieczna była konfrontacja z nimi. Takim horrorkiem prosto z pola bitwy był powstały w wieku XVI granatnik, którego idea nie odbiegała zbytnio od dzisiejszej kon-

strukcji o tej samej nazwie. Straszył on nie tylko olbrzymim kalibrem, lecz i amunicją, która miała tendencję do nagłego wybuchania bądź w locie, bądź po trafieniu w cel.

Otwarta walka – otwartą walką, ale broń palna była przecież doskonałym narzędziem dla skrytobójców. Podstawowy mankament takiego wykorzystania pistoletu, czyli huk rozlegający się przy wystrzale, został wyeliminowany dzięki pomysłowości rzemieślników. U schyłku szesnastego stulecia na świat przyszedł wynalazek nazwany wiatrówką. Nie była to broń *sensu stricto* palna bowiem nie potrzebowała prochu, zachowała jednak charakterystyczne dla niej formy pistoletu czy strzelby. Pocisk był miotany na skutek działania siły sprężonego powietrza. Trzeba zaznaczyć, że broń ta nadawała się raczej do mordowania drobiu, lecz jak to mawiają *nec Hercules contra* jady i trucizny. Początkowo mechanizm sprężający i pojemniki na powietrze montowane były w kolbach. Z czasem się to zmieniło, lecz my nie będziemy wybiegać tak daleko w przyszłość.

Z przykrością musimy stwierdzić, że z przyczyn obiektywnych nie możemy opisać wszystkich rodzajów broni tamtych lat (było ich za dużo, a ogranicza nas limit stron maszynopisu narzucony przez szanowną redakcję). Przejdźmy więc do tego, co się po strzale dzieje, czyli...

...o jejku ! kula w ciele.

Jedną z zasadniczych zalet ówczesnej amunicji było to, iż miała ona pewne wielce przydatne na polu walki właściwości, a mianowicie obalające. Trafiony delikwent lądował w czułych objęciach matki Ziemi przeklinając w zależności od posiadanego wykształcenia, albo onego nieszczęsnego Bertholda Schwartza, albo okolicznego rusznikarza, oczywiście był jeszcze w stanie przeklinać. Ból po takim ciosie był na tyle dotkliwy, że często powodował utratę przytomności lub co najmniej wykluczał jakąkolwiek aktywność, nie tylko bojową, na czas długi lub jeszcze dłuższy. Postrzały z broni palnej miały i mają tę przykrą właściwość, że obszar zniszczeń w organizmie jest znacznie większy od samej, nie najmniejszej zresztą, dziury po kuli.



Schemat zniszczeń w ciele po przejściu kuli:
1. Ciało nie uszkodzone
2. Kanał przelotu kuli
3. Pas zniszczeń

Tak więc postrzał w okolicy żywotnych organów z reguły miał skutki fatalne (oczywiście nie dla rejonowego grabarza). Inną niesympatyczną cechą ówczesnej amunicji było to, że gdy kula trafiała na którąś z kolei kość ofiary, mogła w sposób wielce nieprzyjemny rozprysnąć się w ciele. Wielce utrudniało to pracę rejonowych cyrulików. A zatem, skoro wspomnieliśmy o niewdzięcznej pracy medyków, którzy bez porządnie wyposażonej sali operacyjnej tudzież rentgena musieli zajmować się usuwaniem skutków działania omawianego przez nas oręża, pozostańmy chwilę przy tym temacie. Zabieg ten był nader skomplikowany, więc wielokroć pacjent nie dożywał jego końca lub oddawał duszę Bogom po „udanej" operacji, zamiast wracać do zdrowia. Co innego, gdy kula nie została wyjęta na czas. Śmierć przychodziła zwykle najdalej po tygodniu spędzonym w gorączce i tym podobnych przyjemnościach. By jednak nie dramatyzować, trzeba dodać, że zdarzały się oczywiście przypadki, gdy postrzelony osobnik wyzdrowiał z kulą w ciele i cieszył się „dobrym" samopoczuciem oraz zasłużoną sławą przepowiadacza, bowiem przed każdą zmianą pogody ostrzegany był nader boleśnie rwaniem w okolicach dawnej rany.

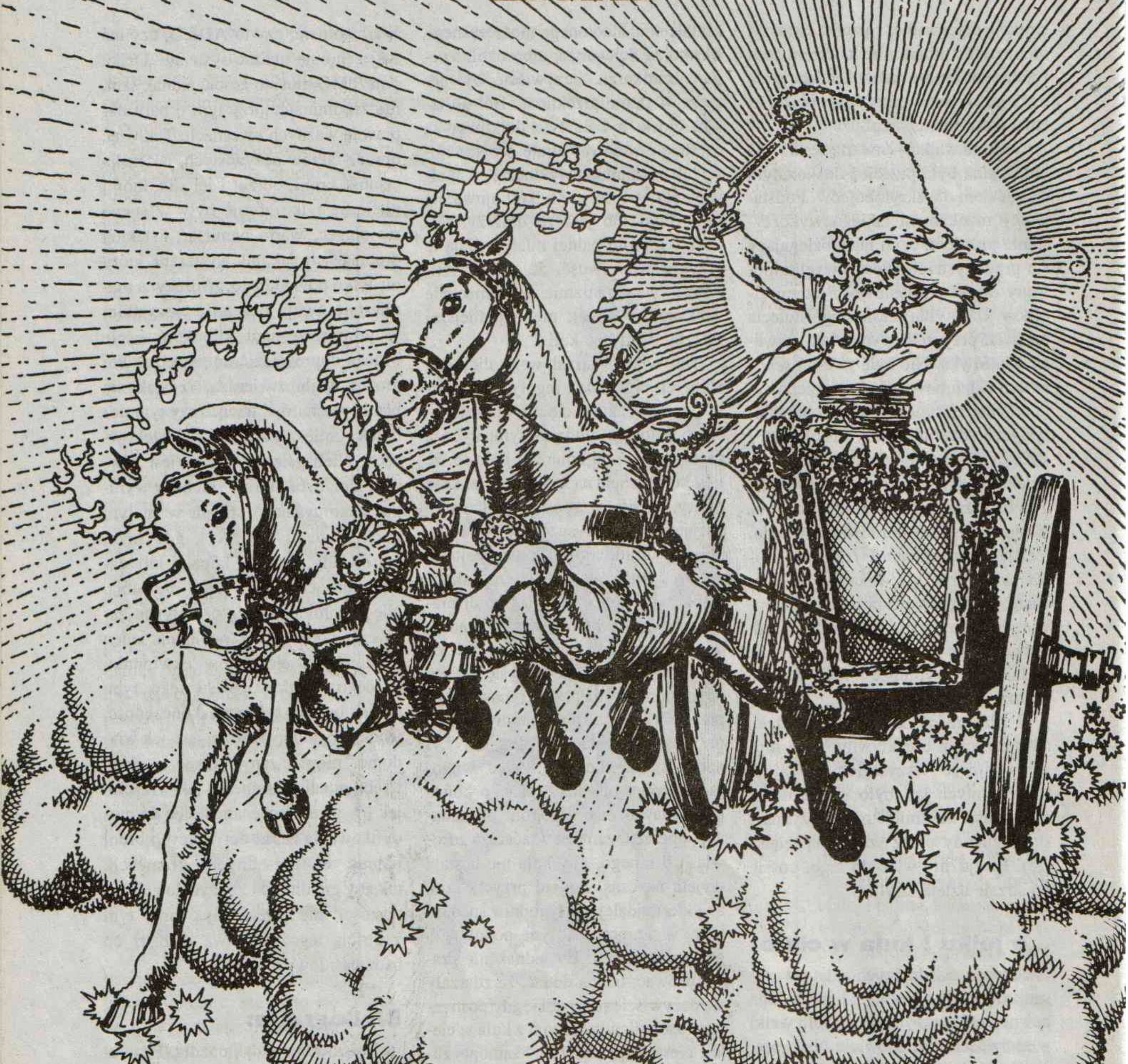
Na koniec jeszcze parę uwag i rad...

...dla Mistrza Gry.

Wiedzę zawartą w tym artykule należy jeszcze przełożyć na język RPG, inny dla każdego systemu, czy to Warhammera, czy to AD&D, czy też mającego się ukazać systemu „Dzikie pola". MG musi to zrobić jednak sam, nie zapominając przy tym o paru naprawdę ważnych kwestiach. Tak więc oprócz faktów oczywistych, jak niska celność broni, odrzut i jej siła, której nieliczne tylko zbroje były w stanie się oprzeć, warto pamiętać o takich drobiazgach, jak huk wystrzału, który nie tylko powoduje to, że drużyna manifestuje swoją obecność wszystkim w promieniu paru kilometrów, ale i może doprowadzić do tego, że twoi gracze nagle stwierdzą, iż stali się bandą piechurów, tracąc przy tym dobytek umieszczony na wierzchowcach. Niebagatelną sprawą jest również możliwość utraty słuchu w wyniku lekkomyślnego strzału w małym pomieszczeniu lub życia, gdy strzał ten oddany został w kopalni lub starych lochach. Stropy tego nie lubią. Nie zapominajmy też o wpływie zarówno wody, jak i ognia na jeden z głównych elementów ekwipunku każdego strzelca. Uwagi tego typu można by mnożyć w nieskończoność, jednak zbyt duży realizm jest, jak wiadomo, niewskazany. *Aurea medium* trzeba odnaleźć samemu tak w życiu, jak i w grze. Zachęcamy więc do modyfikowania zasad dotyczących broni palnej w rozsądnych granicach, tak,aby grę umilić i zbliżyć do rzeczywistości, nie przesadzając przy tym z ilością tegoż żelastwa w bądź co bądź baśniowych krainach.

Bibliografia:

- „Ilustrowana encyklopedia: Pistolety i rewolwery". Frederick Myatt. Espadon W-wa, 1993
- „Szymona Kobylińskiego gawędy o broni i mundurze". Wydawnictwo MON, 1984
- „1000 słów o dawnej broni palnej" Włodzimierz Kwaśniewicz. Wydawnictwo MON, 1987
- „Husaria" Jerzy Cichowski, Andrzej Szulczyński. Wydawnictwo MON, 1977.



SMOK I ŻMIJ 2

Artur Szrejter
Ilustracje: Jarosław Musiał

B. SŁONECZNA KRAINA

BOŻICZ – BÓG SŁOŃCA – jeden z najpotężniejszych demiurgów, pan młodości, odradzającego się życia i radości. Nie będziemy się nim bliżej zajmować, gdyż nie ma on w zwyczaju zstępować z wyżyn niebieskich na ziemię, aby uczestniczyć w walkach ze sługami Węża. Już bardzo dawno temu, zaraz po tym jak pozyskał dla swej sprawy Węża Ognistego Wilka, wycofał się do niebiańskiego pałacu i bardzo rzadko ingeruje w działania podejmowane przez swych podwładnych.

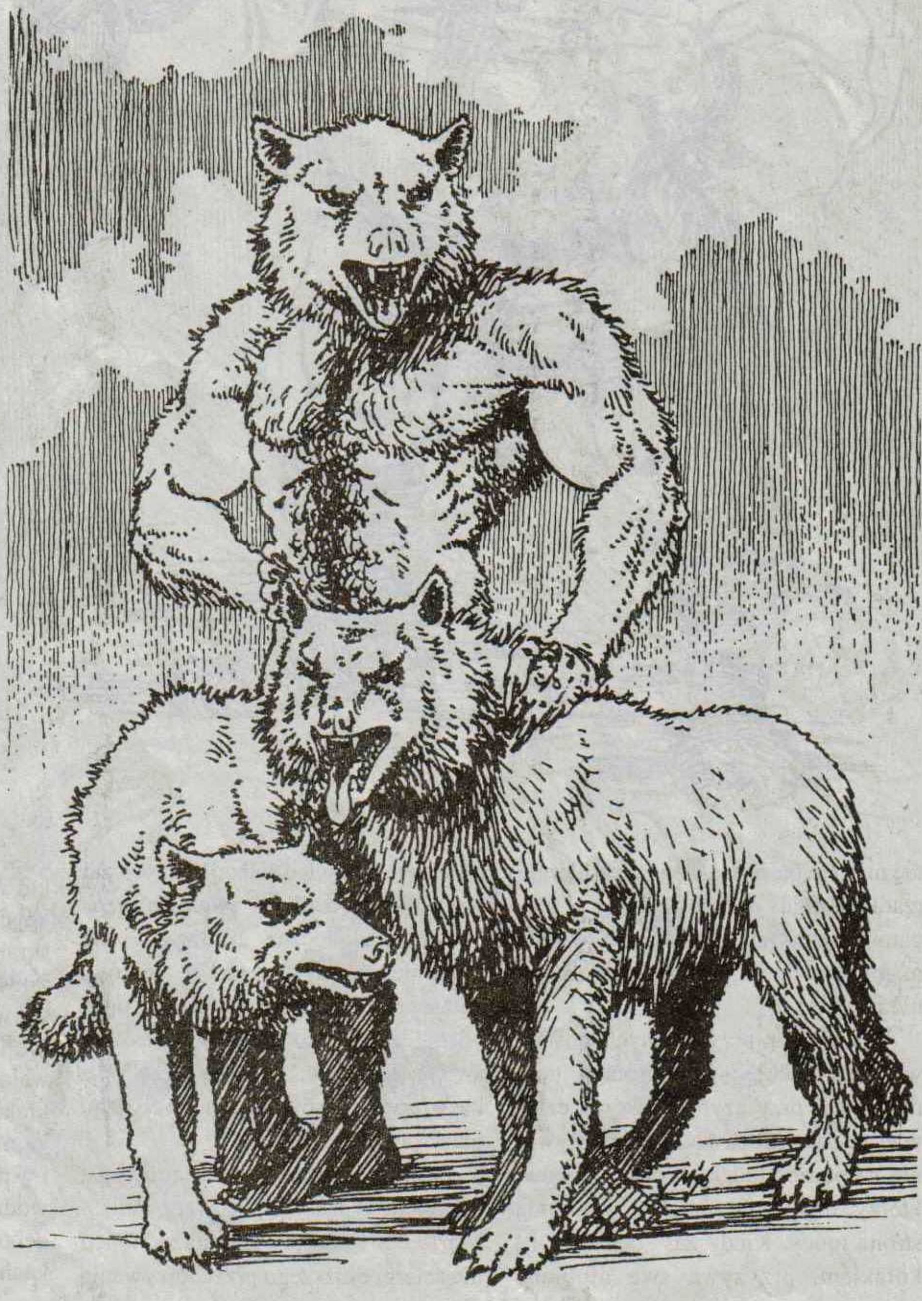
WĄŻ OGNISTY WILK – istota półboska, syn Ognistego Węża, zrodzony ze śmiertelnej kobiety, zgwałconej przez władcę Ciemności. Naczelny wódz sił Słońca, podlegający jedynie bóstwu młodości.

Wygląd: może przybierać różne postaci: ludzką, wilkołaka o białej sierści albo też upierzonego, skrzydlatego węża, którego ciało lśni ostrą czerwienią i żółcią. Dowolnie zmienia rozmiary lub staje się niewidzialny.

Moc i władza: jest nieśmiertelny, ale można zniszczyć jego materialną powłokę zarówno czarami, jak też odpowiednio użytą metalową bronią – wtedy jego dusza opuszcza ciało i wraca do leżącej poza czasem i przestrzenią Jasnej Doliny, głównej kwatery sił słonecznych. Wąż-Wilk wkracza do akcji dopiero wtedy, gdy ze strony przeciwnej angażują się poważniejsze siły wroga albo sam Ognisty Wąż. Paradoksalne jest to, że mimo kilkakrotnych walk, ani ojciec, ani syn nigdy nie stosowali środków, które by mogły doprowadzić przeciwnika do śmierci – ograniczali się do przepędzenia pokonanego.

Wąż-Wilk ma moc rozkazywania wszystkim sługom Słońca, choć są stworzenia, które niechętnie przybywają na jego wezwanie (nie mogą zapomnieć, iż jest synem ich największego wroga). Nie wolno im wszakże zignorować jego rozkazów, gdyż w praczasach złożyły przysięgę wierności Słońcu, a to właśnie ono wyznaczyło Węża-Wilka na swego następcę. Co do stworzeń podsłonecznych, Wilk nie musi starać się o pozyskiwanie ich względów – same wzywają jego imienia ilekroć są zagrożone przez niszczycielskie siły Ciemności.

Wilk jest równorzędnym przeciwnikiem Ognistego Węża, co wynika z faktu, iż w ciągu niezliczonych tysiącleci moce Pana Podziemi kurczą się (wysysa je Ziemia – jest to opłata, jakiej żąda w zamian za tolerowanie w swym ciele państwa Węża). Wilk jest jedynym stworzeniem (spośród półbogów i najwyższych demonów), które może korzystać zarówno z zasobów magii ciemnej, jak i jasnej, przy





w swym wnętrzu czeredy plugawych potworów i wypluje je na światło Słońca. Dojdzie wtedy do wielkiej wojny, w czasie której zginą prawie wszyscy dawni przeciwnicy, zaś najwyżsi bogowie-kreatorzy odejdą w niepamięć. Co będzie dalej? Tych czasów przepowiednia już nie sięga.

KRAKOWIE (lp. krak) – demony pierwotnie leśne, teraz zdolne do poruszania się po całym świecie (nie cierpią jedynie miast), stojące w hierarchii sług Słońca tuż po Wężu Ognistym Wilku i niespecjalnie zgadzające się z jego zwierzchnictwem.

Wygląd: wzrostem i krępą, muskularną budową ciała przypominają krasnoludy, ale na tym kończy się podobieństwo. Nigdy nie noszą brody, zaś długie, podobne do pędów roślinnych włosy wiążą w kucyk. Cera brązowoszara, czasem lekko zielonkawa, skóra twarda niczym dębowe drewno i wspomniane już włosy to jedyne, co pozostało im po drzewach, od których pochodzą.

Życie: spotyka się wyłącznie osobniki samotnie przemierzające świat w poszukiwaniu sił Ciemności zagrażających istotom podsłonecznym. Zabijanie sług Węża to sens egzystencji kraków – po spełnieniu obowiązku zarzucają na plecy sakwę i wędrują dalej. Żywią się orzechami laskowymi, które lud ma zwyczaj zostawiać w małych kopczykach na rozstajach dróg lub na skrajach wsi.

Moc i władza: krakowie posiadają tak wielki autorytet wśród sług Jasności, iż nawet dumni żmijowie przybywają na ich wezwanie. Zwykle jednak krakowie poprzestają na przywołaniu kamiennogłowych (dosłownie i w przenośni) asiłków. Krakowie wywodzą się od wielkich drzew, głównie dębów i orzechów, które w początkach świata szczególnie umiłowały

czym po tę pierwszą sięga niezmiernie rzadko i nigdy w konfrontacji ze sługami Węża (zwalczanie ich czarną magią powoduje jedynie powiększenie ich siły).

W każdej z przybieranych postaci wilk zachowuje swą ogromną moc magiczną, przy czym w skórze człowieczej ma możliwość przywoływania na pomoc ludzkich czarowników, którzy nigdy nie parali się ciemną stroną mocy. Kiedy zaś staje się wilkołakiem, przyzywa swe ulubione zwierzęta – pewien rodzaj nadzwyczaj wyrośniętych wilków, zwanych przez istoty podsłoneczne „Płowymi" dla odróżnienia od większości wilków, służących Ciemności. Prosty lud opowiada, iż Płowi to istoty nie z naszego świata, że sprowadzane są przez Wilka wprost z lasów otaczających jego pałac poza czasem.

Istnieje przepowiednia mówiąca o zabiciu Węża właśnie przez Wilka. Ma się to stać, gdy Ziemia w końcu nie ścierpi dłuższego przechowywania

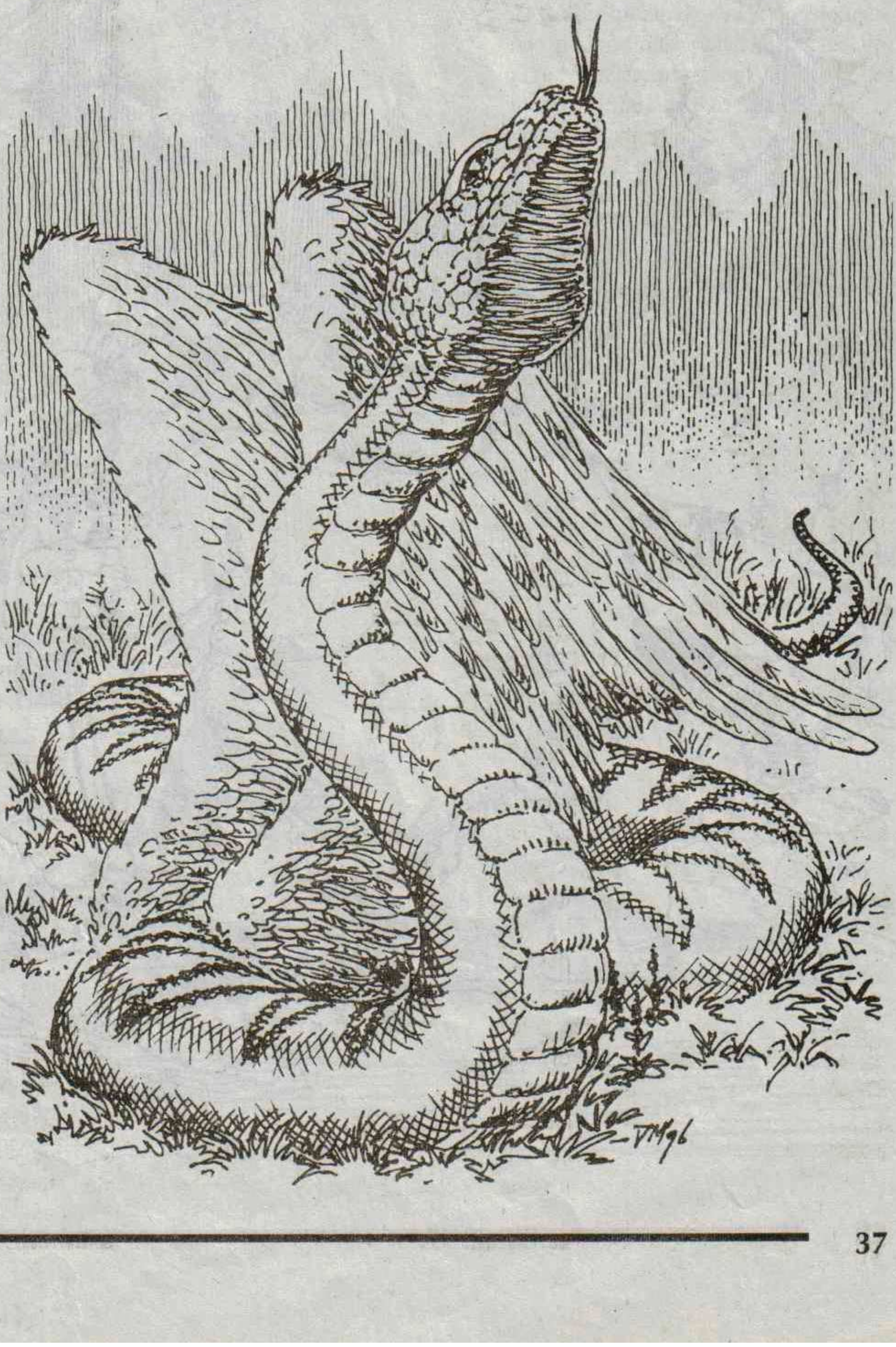
Słońce i zostały za to nagrodzone możliwością poruszania się i porozumiewania z istotami podsłonecznymi. W swoim czasie tworzyli swoistą gwardię przyboczną Słońca, ale po jego odejściu rozeszli się po świecie, by wypełniać rolę, do której zostali stworzeni. Ze szczególną zaciekłością tropią i zabijają leszych i badnjaków, z których pierwszy jest dla kraków zdrajcą, zaś drugi – zwyrodnieniem, które nie powinno istnieć w lesie. Nienawiścią darzą też smoki, upatrując w nich szczególnie niebezpiecznych wrogów Słońca. Ich bronią jest ogromna drewniana maczuga, która w czasie walki zdaje się zrastać z ramieniem kraka. Krak włada tylko jedną formą magii – wyczuwa gdzie i pod jaką postacią ukrył się wróg, dlatego też nie można uciec przed krakiem. Istoty te są także odporne na działanie czarnej magii, co zmusza przeciwnika, aby stanął do walki wręcz. W tej zaś niewiele demonów jest zdolnych przeciwstawić się krakowi. Czasami zdarza się, że gwardziści Słońca giną, nie mogąc poradzić dwóm smokom czy szczególnie silnemu leszemu, dlatego też ich liczba zmniejsza się z każdym dziesięcioleciem (nowi krakowie nie powstają – jedyny zdolny do ich stworzenia kreator dawno odszedł).

ŻMIJOWIE (lp. żmij) – nieśmiertelne demony opiekuńcze, pochodzące od Matki-Ziemi.

Wygląd: mają postać ok. dwudziestometrowych żmii koloru złotego (samice) lub srebrnego (samce). Niektóre prowadzą naziemny tryb życia, inne latająco-naziemny – te ostatnie mają niewielkie, pierzaste skrzydła.

Życie: Ziemia, aby wynagrodzić istotom podsłonecznym skrywanie w swej głębi państwa Węża, zrodziła pierwszą parę żmijów, mających za zadanie strzec świat przed złymi siłami. Samiec został stworzony ze srebra (stąd kolor jego łusek), zaś samica ze złota. Dotąd żyją w monogamicznych parach, zaś młode (rodzące się raz na wiek), już po kilku latach uzyskują pełną samodzielność i odłączają się od rodziców. Schronienia urządzają sobie pod ziemią, wykopując szerokie i wygodne tunele. Żywią się... mlekiem. Z tego też powodu każda wieś czy gospodarstwo przeznacza mleko uzyskiwane od jednej czy dwóch krów dla żmijów i zostawia je w stągwiach na skrajach pól uprawnych i lasów.

Moc: żmijowie należą do demonów średniej klasy, muszą przybywać na wezwanie Węża Ognistego Wilka, a nawet kraków, których darzą wielkim szacunkiem. Dysponują sporą mocą magiczną, szczególnie defensywną, podwojoną, gdy stoją na ziemi i mają kontakt ze swą rodzicielką. Podczas walk w korytarzach podziemnych mogą zawalić strop i wywołać



trzęsienie. Podczas starcia „wręcz" używają długich kłów (niejadowitych), skrzydeł (choć ich zasięg jest niewielki, to siła uderzeniowa ogromna), poza tym są w stanie opleść własnym ciałem i zgnieść nawet smoka.

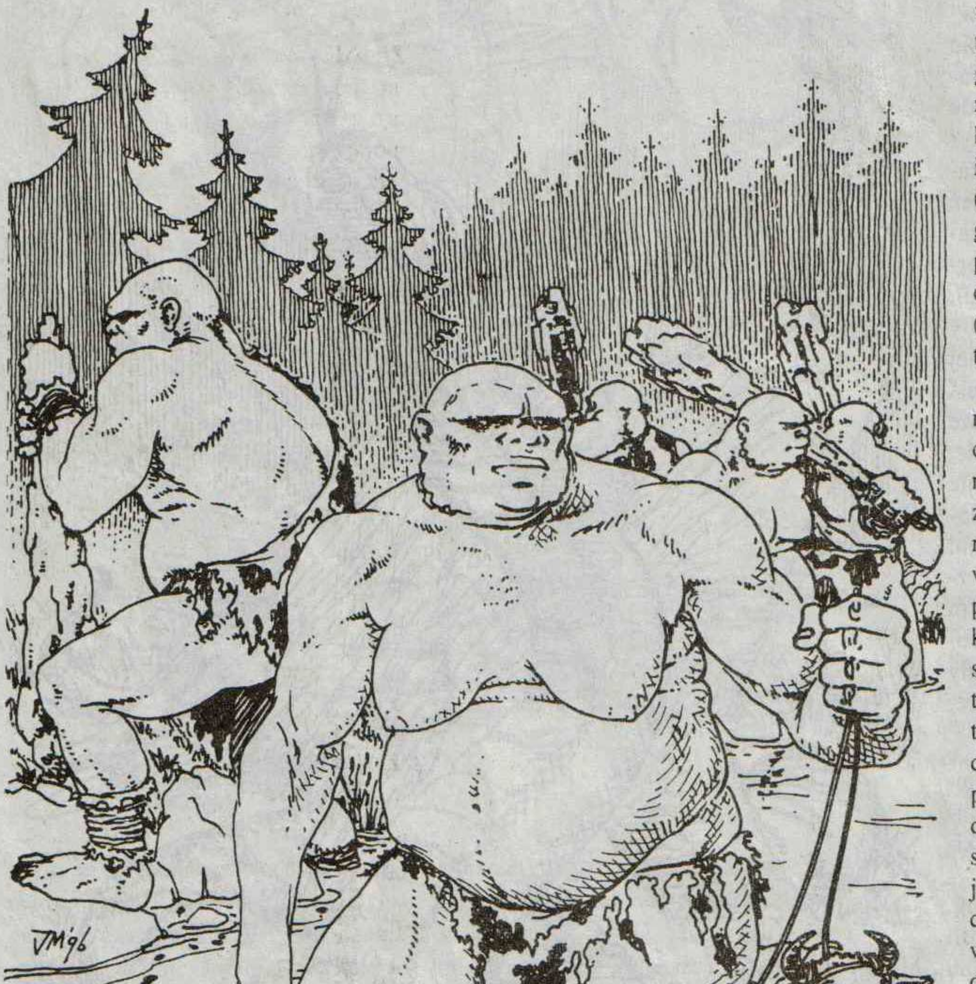
Skrzydlaci żmijowie przyjęli inne zadanie, niż atakowanie podziemnych fortec nieprzyjaciela. Wykorzystując swą zdolność lotu niszczą poruszające się w powietrzu inne sługi Węża – smoki i rarogi, rzadziej chiały – te pozostawiają zmajom i zduhaczom.

Żmijowie słyną z tego, że we wspaniały sposób potrafią odwdzięczać się istotom, które im pomogły. Znane są przypadki, kiedy jakaś istota podsłoneczna znalazła i wyleczyła rannego żmija. W podzięce demon wskazywał miejsce, gdzie występują szlachetne metale lub gdzie ukryty został skarb.

ASIŁKI (lp. asiłek) – olbrzymy, potomstwo Matki-Ziemi i pradawnego Ojca-Morza. Niezbyt inteligentne i o słabej pamięci. Wprawdzie niechętnie przybywają na wezwanie kraków, ale też z drugiej strony są zdecydowanie wrogie siłom ciemności.

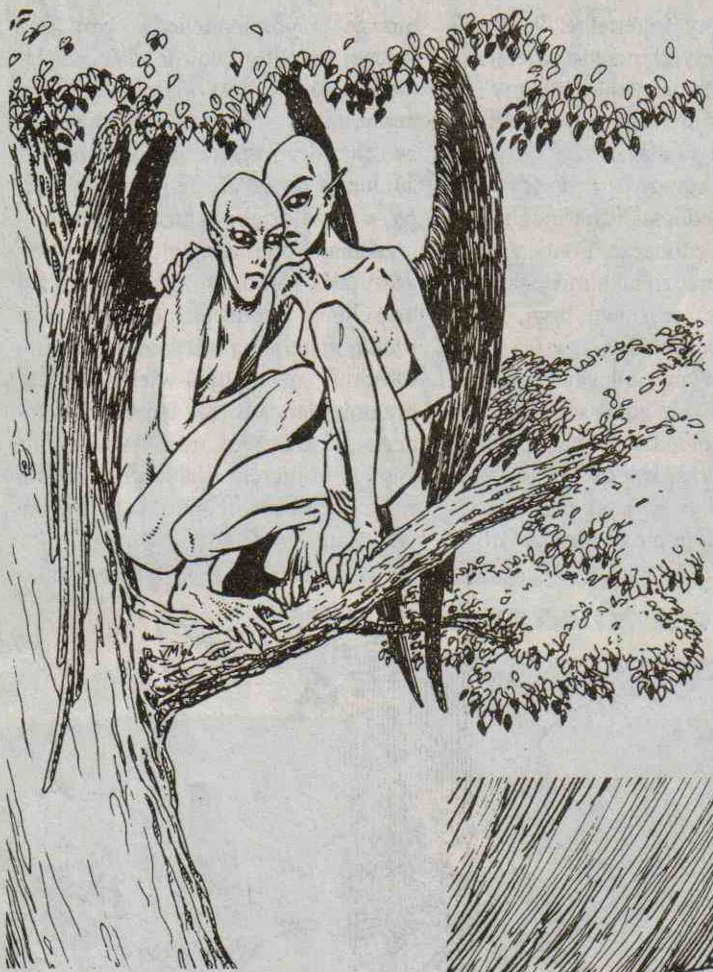
Wygląd: antropomorficzne, dwurękie, dwunogie, o szyi zaopatrzonej w skrzela (dziedzictwo po ojcu) i o kamiennej głowie nieczułej na ciosy (dar matki). Wzrost: 5-7 metrów.

Życie: długowieczne (jak na rasy antropomorficzne) – od 300 do 500 lat. Tworzą kilkudziesięcioosobowe hordy. Krążą, niczym koczownicy, po całym świecie, trzymając się przede wszystkim okolic górzystych i silnie zalesionych. W ich społeczeństwie rodzi się znacznie więcej kobiet niż mężczyzn, toteż powszechna jest poligamia. Żywią się mięsem zwierząt hodowlanych, które wypasają w borach i górskich halach. Czasem (w okresach wyjątkowego głodu lub pomoru bydła) posuwają się do grabienia osad istot podsłonecznych (nie zabijają, ograniczają się tylko do kradzieży).



Moc: mają dwa odwieczne zadania: jedno wyznaczone przez matkę – zabijanie węży (to dzięki nim zmniejsza się liczba olbrzymich Królów-Węży i Królowych-Wężyc) i drugie, dane przez ojca – wyrąbywanie koryt dla nowo powstałych strumieni i rzek. Dokonują tego za pomocą długich na trzy metry granitowych maczug, które, podrzucane podczas walki w górę, wydają grzmot i strzelają błyskawicami. Są też używane jako zwyczajna broń obuchowa. Poza mocą zawartą w maczugach, asiłki nie dysponują żadnymi umiejętnościami magicznymi. Dzięki skrzelom mają zdolność długotrwałego przebywania pod wodą.

KUCZARICE (lp. kuczarica), inaczej STOPANY (lp. stopan) – duchy opiekuńcze domów, walczące w obro-



nie gospodarstwa z chiałami, a nawet rarogami czy smokami.

Wygląd: niematerialne. W razie potrzeby tworzą wokół chaty lub pola (najsilniejsze kuczarice mogą chronić jednocześnie oba te obiekty) swego rodzaju „pole siłowe" w postaci srebrzystej mgiełki, przez którą nie są zdolne przeniknąć ani lodowe pociski chiał, ani ogień raroga czy smoka.

Życie: byty nieśmiertelne, zamieszkujące chatę lub jej okolicę. Żyją samotnie, do trwania potrzebują jedynie bezpośredniej bliskości istot podsłonecznych oraz pożywienia identycznego, jak spożywane przez innych mieszkańców domu. Nie wiadomo, czym można sobie zapewnić ochronę kuczaricy, po prostu zjawia się pewnego dnia w chacie i jej broni, chyba że odmówi się jej pokarmu. Dlatego też każdy gospodarz wystawia na noc miskę jadła przedpróg.

Moc: nie dysponują żadnymi czarami ofensywnymi, zaś moce defensywne zostały już przedstawione. Ową ochronę domu i pola mogą pokonać jedynie najmocniejsze zaklęcia, które znają tylko stare smoki i „siedmiospódnicowe" wiedźmy. Kuczarice są przyporządkowane (ale tylko na czas jaki im samym odpowiada) do jednego miejsca – nie mogą bronić innych domów we wsi. Należą do najbardziej tajemniczych demonów, nie wiadomo od czego pochodzą (nie stworzył ich bowiem Bożicz), ani czym kierują się podczas swego żywota. Pewnik jest tylko jeden – chcą chronić przed Ciemnością.

ZMAJE (lp. zmaj) – rasa podsłoneczna, podniesiona przed tysiącleciami przez Bożicza do rangi niższych demonów. Stało się to w nagrodę za wierną służbę.

Wygląd: wysokie (ok. 2,5 m) i bardzo chude istoty antropomorficzne



o spiczastych uszach, bezwłose, czarnoskóre. Z pleców wyrastają im duże, pierzaste, błękitne skrzydła.

Życie: nieśmiertelne. Ich struktura społeczna nie zmieniła się od czasów, gdy były jeszcze istotami podsłonecznymi: ustrój rodowy, patriarchalny, którego podstawową komórką jest rodzina monogamiczna. Z czasem zmaje straciły zdolności rozrodcze, odtąd największym ich marzeniem jest, by powrócił Bożicz i przywrócił im płodność. Zamieszkują całymi koloniami (rodami) korony drzew w gęstych borach, nie budują tam jednak żadnych schronień – wystarcza im bezpośredni kontakt z roślinnością. Żywią się wieściami ze świata, które znoszą sroki.

Moc: zmaje należą do najniższego kręgu demonów. Mogą stać się niewidzialne, a nawet zatrzeć własny zapach, by nie wytropiono ich węchem. Głównym zadaniem zmajów jest zwalczanie chiał. Każdy ród posiada po dwie zbroje z brązu, darowane przed wiekami przez Bożicza – pancerze te jako jedyne chronią przed pociskami chiał. Większość zmajów nie posiada uzbrojenia, lecz mimo to dysponują pewną bronią: tworzą Słoneczny Łańcuch (ustawiają się w szereg i trzymają za ręce), który wytwarza i posyła w dowolnie wybranym kierunku ciepło. Jak zaś wiadomo, pod wpływem wysokiej temperatury chiały topią się i umierają. Zadaniem uzbrojonych w pancerze zmajów jest odwrócenie uwagi chiał do czasu, aż reszta rodu utworzy Słoneczny Łańcuch, potem wycofują się z walki.

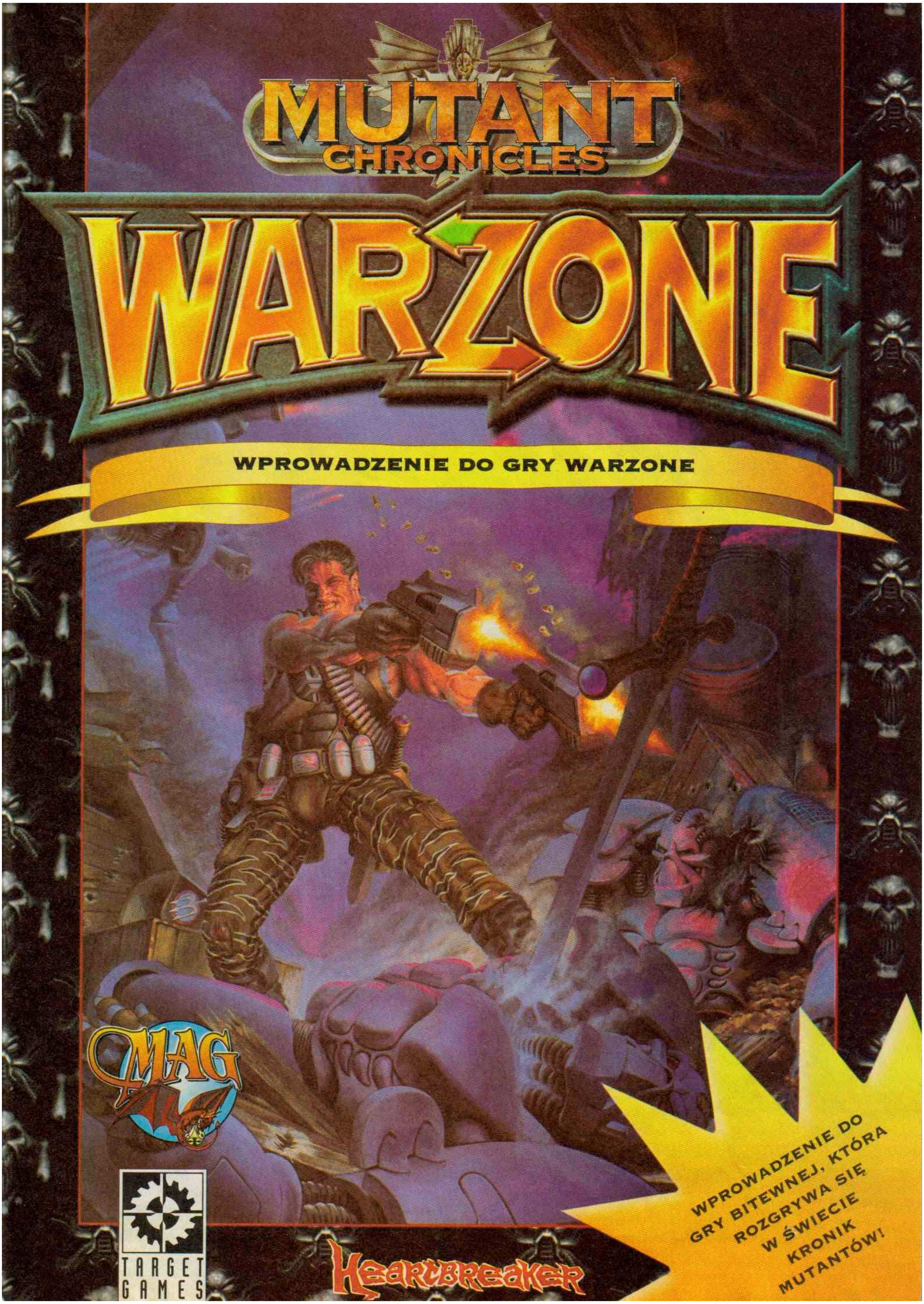
ZDUHACZE (lp. zduhacz) – istoty podsłoneczne (najczęściej antropomorficzne) zdolne do zmiany postaci.

Wygląd: po przemianie przybierają kształt zdolnego do latania (choć bez skrzydeł) półolbrzyma (3-4 m wzrostu) o dwóch parach rąk i wielkiej głowie, zaopatrzonej w małe oczka i ogromną paszczę uzbrojoną w dwa rzędy zębów.

Życie: istoty śmiertelne. W czasie dnia są zwykłymi przedstawicielami swych ras. Przemiana następuje w nocy, podczas snu – jest całkowicie zależna od woli zduhacza.

Moc: nie znamy przyczyny, dla której dana jednostka ma możliwość przemiany w zduhacza. Ponoć znakami, które wieszczą taką moc, są: wyłupiaste oczy, zrośnięte brwi, gęste owłosienie na dłoniach, czy też „myszka" na lewym policzku. Osobnik ów najczęściej nie zdaje sobie sprawy z własnego dziedzictwa aż do momentu, gdy ukaże mu się we śnie Wąż Ognisty Wilk i wyjawi przeznaczenie. Zduhacz nie może zdradzić nikomu ze współplemieńców kim jest, inaczej straciłby swe zdolności. Zadaniem zduhaczy jest walka z chiałami i rarogami. Czynią to za pomocą swych mocarnych ramion i uzębienia, zdolnego przegryźć najtwardszy metal, a także dzięki ognistym biczom – przecinają one zarówno ciała rarogów, jak i potrafią rozgrzać (czyli zabić) chiały. Zduhacze można pokonać bronią materialną lub średnio silnymi czarami, następuje wtedy śmierć przemienieńca oraz istoty podsłonecznej, która go nosi. Aby chiała zdołała uśmiercić zduhacza, musi trafić go pięcioma-siedmioma lodowymi pociskami.




MUTANT
CHRONICLES
WARZONE
WPROWADZENIE DO GRY WARZONE
MAG
TARGET GAMES
Heartbreaker
WPROWADZENIE DO
GRY BITEWNEJ, KTÓRA
ROZGRYWA SIĘ
W ŚWIECIE
KRONIK
MUTANTÓW!



Rys. 1. Oddział samurajów Mishimy wykonuje szarżę Banzai na huzarów Bauhausu.



Rys. 2. Niedobitki sił Capitolu walczą z oddziałem Krwawych Beretów.

KRONIKI **WARZONE™** MUTANTÓW



Ziemia, koniec dwudziestego trzeciego stulecia. Wysiłek ludzkości poszedł na marne. Przez świat przewala się fala chorób i głodu, buntów i zamieszek. Miliony głodują, podczas gdy wielkie korporacje planują ratunek dla nielicznych.

EKSODUS

Rozpoczyna się Eksodus. Każda korporacja gromadzi swych pracowników i wyrusza ku nowym światom. Capitol zdobywa Lunę, Bauhaus zabiera Wenus. Na Merkurym powiewa flaga Mishimy, a Imperial zadowala się tym, co pozostało. Ziemia leży odłogiem, opuszczona i pozostawiona sama sobie.

Rozpoczyna się nowa, chwalebna era. Powszechne bogactwo jest motorem rozwoju wspaniałej techniki. Cywilizacja leczy chorych i karmi głodnych.

MROCZNA HARMONIA

I wtedy pojawia się Neron. Przez krótki czas imperialni konkwistadorzy badają księżyc Plutona, ciemny obiekt na granicy Układu Słonecznego. Odkrywają tam dziwną tablicę. Kontakt z nimi zostaje stracony.

Nadchodzi Mroczna Harmonia.

Technika obraca się przeciw ludzkości. Psują się myślące maszyny. Załamują się elektroniczne sieci finansowe. Mroczna Dusza jest wszechobecna, lecz działa zbyt subtelnie, by ludzie zdołali ją opanować. Znikąd pojawiają się pogłoski o sabotażu. Dowody zdrady poszczególnych korporacji wydostają się na światło dzienne i – mimo że są fałszywe – wielu przyjmuje je za prawdziwe.
A wśród tego całego zamieszania, Mrok przynosi strach...

KARDYNAŁ DURAND

...i wojnę. Konflikty wybuchają w każdym ze światów, pomiędzy wszystkimi korporacjami. Tak rozpoczyna się Pierwsza Wojna Korporacyjna. Sytuacja pogarsza się z dnia na dzień.

I wtedy pojawia się wizjoner i zbawca. Nathaniel Durand przemawia przeciw ciemności. Jest oświecony, potrafi ujrzeć perwersyjne wpływy Mrocznej Harmonii. Wygłasza kazania, skierowane przeciwko zepsutym myślącym maszynom. Włada mocą. Jego krucjata, wsparta błogosławioną Sztuką, rozszerza się. Ludzie słuchają jego słów

Więcej informacji uzyskasz:

WEB SITE: http://www.target.se

E-MAIL: warzone@target.se or hrtbrkr000@aol.com



zamieszkałe przez ludzi przechodzą potworne armie. Wolna ostaje jedynie Luna, dom Kardynała.

MROCZNI APOSTOŁOWIE

Pojawiają się Mroczni Apostołowie. Pięć demonicznych stworów: Ilian i Muawijhe, Semai oraz Algeroth i Demnogonis. Stają na czele demonicznych armii. Z takimi przywódcami zwycięstwo Ciemności wydaje się pewne. Jedynie Kardynał nie poddaje się rozpaczy. Gromadzi i organizuje wojska korporacji. Ich żołnierze, chronieni Światłem, walczą prowadzeni przez Kardynała i wojowników Bractwa. Święta Wojna dociera nawet do komnat samego Apostoła Wojny. Algeroth i Kardynał Durand walczą cały dzień i całą noc. Algeroth zostaje pokonany... ale Kardynał odnosi śmiertelną ranę.

WIEK WIARY

W godzinie swej największej chwały, ludzkość ponosi największą stratę. Na szczęście miejsce Duranda zajmuje Kardynał Toth, który kontynuuje krucjatę swego poprzednika i odpiera Legion Ciemności. Wznoszone są nowe katedry – nadchodzi początek Wieku Wiary.

Po zwycięstwie Bractwo rozpoczyna aktywną działalność. Zabronione są wszelkie wzmianki o Legionie Ciemności. Zapomina się o grozie Ciemności, znów pojawiają się spory. Bolesne Starcie wewnątrz Imperialu, Wojna Tronowa w Bauhausie – tak wyglądają rozrywki ludzi.

I wtedy pojawia się Cybertronic, nowa korporacja wykorzystująca myślące maszyny. Jej wizytówką są roboty bojowe i cyborgi. Zmienia się układ sił. Wywołuje to nowe wojny. A wtedy na czerwonych piaskach Marsa pojawia się nowa Cytadela, bastion Mrocznej Harmonii. Ciemność powraca w momencie, gdy ludzkość jest słaba. Rozpoczyna się epoka *Strefy Wojny*.

i akceptują duchowe przywództwo. Durand zakłada Bractwo i staje się jego pierwszym Kardynałem. Organizuje cztery Zakony, buduje pierwsze Katedry i negocjuje Traktat Heimburski, kończący Pierwszą Wojnę Korporacyjną. Przez krótki czas przyszłość wygląda obiecująco.



NERON

Lecz wtedy imperialni konkwistadorzy ponownie badają Nerona. Odkrywają i łamią Pierwszą Pieczęć Odepchnięcia. Legion Ciemności, niczym kosa na łan zboża, spada na światy ludzkości. Niesie zagładę, zniszczenie, rozpacz i zepsucie. Przez światy

PIĘĆ KORPORACJI

Układ Słoneczny jest kontrolowany przez pięć megakorporacji. Ich przywódcy, z umieszczonych w korporacyjnych wieżowcach gabinetów, kontrolują życie wszystkich swych pracowników. Ludźmi kieruje chciwa, kapitalistyczna, rynkowa żądza. Korporacje toczą walki o kontrolę zasobów naszego Układu – przed totalną wojną powstrzymuje je tylko Bractwo i obecność Legionu Ciemności.

CAPITOL



Capitol jest jedyną korporacją, która odpowiada naszemu rozumieniu tego słowa. Zarząd Capitolu składa się z Rady Nadzorczej, wybieranej spośród posiadaczy akcji organizacji: jej obywateli. Radzie Nadzorczej podlega Rada Wykonawcza, która zajmuje się codziennymi sprawami Capitolu, pozostawiając tej pierwszej podejmowanie decyzji o znaczeniu strategicznym. Siły zbrojne Capitolu kierują się dwiema zasadami: odstraszania i odwetu. Dzięki ich umiejętnemu praktycznemu zastosowaniu, Capitol kontroluje większą część powierzchni Marsa, uważanego przez tę organizację za „ziemię ojczystą".

BAUHAUS



Na czele Bauhausu stoją cztery starożytne rodziny Książąt Elektorów. W tych rodach służba wojskowa jest cenną tradycją, dlatego korytarze finansowego imperium tej korporacji są pełne ceremonialnych mieczy i urzędowych dystynkcji. Wojsko Bauhausu nie opiera się na sile ognia, a raczej na wszechstronnym wyszkoleniu swych żołnierzy. Doskonałe pancerze i najlepsze bronie zapewniają tej organizacji kontrolę nad Wenus.

MISHIMA



Mishima zawsze była organizacją rodzinną, zarządzaną przez dynastię Mishima. Przywódcą jest Najwyższy Władca. Korporacja jest podzielona na trzy części, kontrolowane przez Lordów Spadkobierców. Rodzina, lojalność, tradycja i chwała wiążą Mishimę z Merkurym. W wojsku Mishimy służą elitarne oddziały oddanych żołnierzy.

IMPERIAL



Imperial jest korporacją „arystokratyczną", której przewodzi Jej Imperialna Jasność. Korporacja należy do rodzin (klanów szlacheckich), które rządzą nią wraz z Parlamentem. Wiele elementów systemu politycznego zostało zaczerpniętych ze starożytnych monarchii, dlatego w Imperialu tradycja jest traktowana na równi z prawem. Ponieważ Imperial jest niewielką organizacją, jego armia jest nieliczna. Dzieli się na siły obronne i siły specjalne. Imperial nie ma ojczystego świata, jego placówki są rozsiane w całym Układzie.

KARTEL
BRACTWO
LEGION CIEMNOŚCI

CYBERTRONIC



Spośród wszystkich korporacji, najbardziej niezwykły jest Cybertronic. Ta najmłodsza organizacja powstała w tajemniczy sposób, poprzez przejęcie olbrzymich aktywów korporacyjnych. Gabinety rad Cybertronicu wypełniają zdrajcy, którzy przeszli doń z innych korporacji. Wojsko Cybertronicu jest nieliczne, lecz wyposażone w broń i systemy techniczne dalece przewyższające sprzęt pozostałych armii.

BRACTWO



Bractwo jest reprezentacją przepotężnej, nieziemskiej siły, uosabianej przez Kardynała, duchowego przywódcę ludzkości. Choć Bractwo nie jest rządem w ścisłym znaczeniu tego słowa, poprzez swą kontrolę duchowej czystości ludzi, ma ono władzę nad większością poczynań ludzkości. Bractwo dzieli się na cztery Zakony: Mistyków, Inkwizycję, Misję i Administrację. Oddziały wojskowe Bractwa są liczne. Ich zadaniem jest ochrona ludzkości przed wpływami Mrocznej Harmonii.



LEGION CIEMNOŚCI

Jest złem, wszystkim co najgorsze. Jego słudzy są tym, czego ludzie nienawidzą, co ich odpycha i zniechęca. Legion Ciemności wykorzystuje Mroczną Harmonię, która jest Źródłem jego mocy. Każdy Apostoł jest przedstawieniem unikalnego wzoru Mrocznej Harmonii, odpowiadającego za moce ich wyznawców, zależne od istoty, której służą.



ILIAN jest najpotężniejszym Apostołem – Strażniczką Mrocznej Harmonii. Nie istnieje rzecz, której nie mogłaby dokonać przy jej pomocy. Słudzy Ilian potrafią otwierać przejścia do innych światów, skąd mogą przyzywać istoty z innych wymiarów.

MUAWIJHE niesie szaleństwo. Jego słudzy niszczą umysły i wywołują straszliwe zwidy. Potrafią w dowolnej chwili przenieść się do innego wymiaru i innych rzeczywistości.



SEMAI szpieguje ludzi. Jego słudzy szerzą herezję i wywołują nieufność. Każdy człowiek słyszał kiedyś straszliwy szept Pana Kłamstwa.

ALGEROTH jest Apostołem Ognia i zniszczenia. W jego imię walczą potężne istoty, niszczące wszystkp, co stanie na ich drodze.

DEMNOGONIS to zgnilizna. Jego narzędziami są trąd i zepsucie. Słudzy tego Apostoła niosą ze sobą zarazę i rozkład.

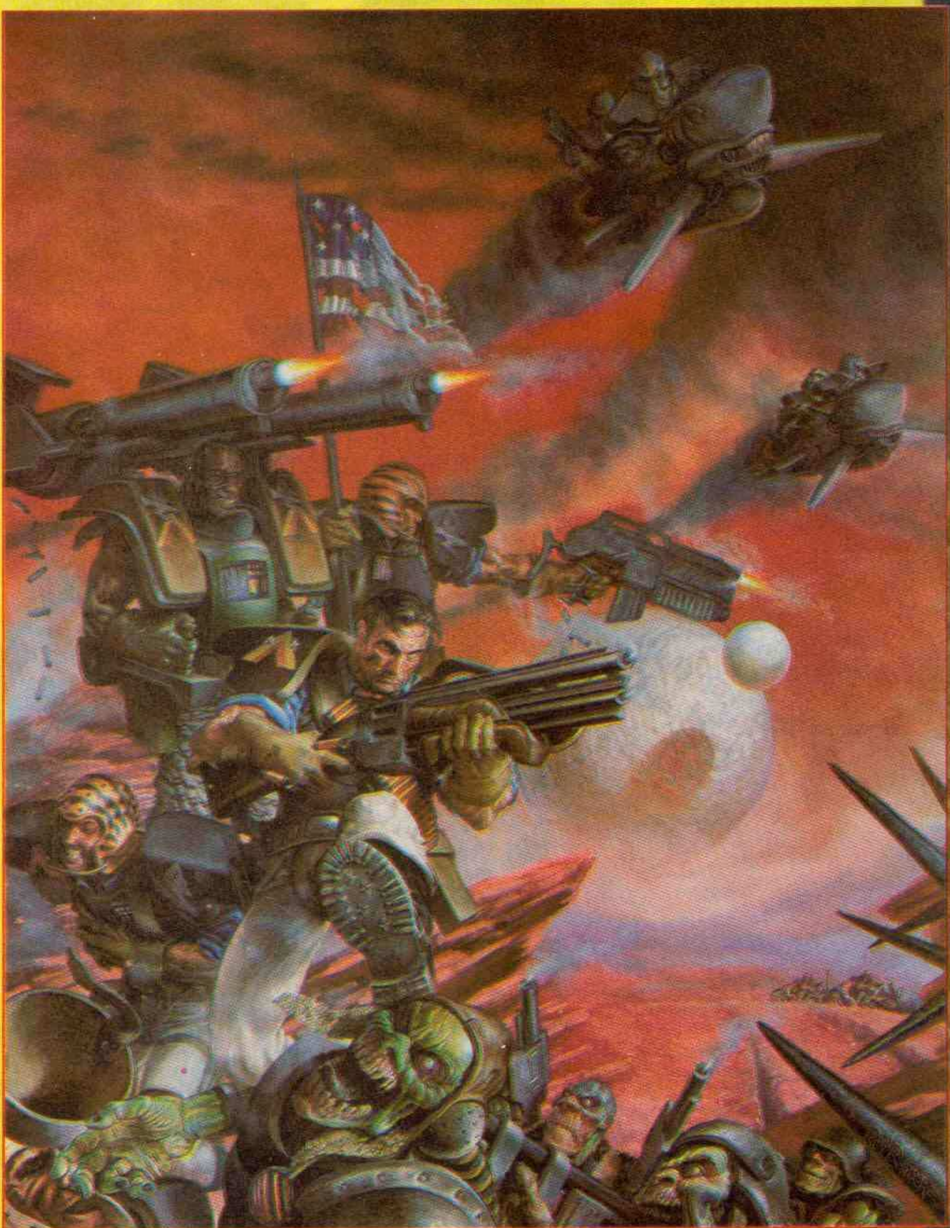
CZYM JEST WARZONE?

ROZPOCZĘCIE

Do gry w *Warzone* potrzebny jest jedynie podręcznik, kilka figurek i dwudziestościenna kostka. Akcesoria te nie są zbyt drogie, dlatego ktoś, kto chce zacząć grać w *Strefę Wojny*, nie musi wyprzedawać połowy swego majątku. Armia może liczyć od 10 do 100 figurek (jeśli ktoś chce, to nawet jeszcze więcej). Zdecydowanie się na którąś z sił i wybór żołnierzy to jednak dopiero początek. Figurki można pomalować, na stworzenie czekają makiety terenu i modele pojazdów. Jest to po prostu całe, pasjonujące i zupełnie nowe hobby.

Warzone jest grą bitewną rozgrywaną przy użyciu figurek. Jej zadaniem jest symulacja potyczek i starć sił władających światem *Kronik Mutantów*. Miniaturowe, metalowe modele przedstawiają żołnierzy lub potwory, biorące udział w bitwie rozgrywanej na rozłożonych makietach terenu. Każda bitwa jest ważna, gdyż zwycięzca opromieni swe imię chwałą, a przegrany zostanie zhańbiony.

Grając w *Warzone* dowodzisz żołnierzami, których zadaniem jest pokonanie żołnierzy przeciwnika. Gdy nadejdzie twoja tura, możesz wybrać akcję, którą wykonają dowodzone przez ciebie oddziały. Czy zaszarżują na swych odwiecznych wrogów? Czy też może dokładnie wycelują w nich swe rakiety i karabiny snajperskie? Czy twoi Inkwizytorzy i Mistycy użyją Sztuki, by zwiększyć możliwości obronne swych towarzyszy, czy może bezpośrednio zaatakują sługi Mroku? Czy twój Nefaryta, umięśniony behemot dowodzący żołnierzami Legionu Ciemności, poprowadzi ich do ataku, czy może będzie się trzymał z tyłu i zaatakuje z ukrycia?
W *Warzone* dowodzisz wojskami, przemieszczasz oddziały i rozstrzygasz wyniki starć. Prawdziwym zwycięzcą może zostać jedynie ktoś ostrożny i rozważny... Każda bitwa staje się okazją do obmyślenia nowych strategii, wykorzystywanych przeciwko wrogowi.



CAPITOL



Kapitan piechoty uzbrojony w karabin szturmowy M50
#9801



Sierżant piechoty uzbrojony w M13 Bolter i Chainrippera
#9802



Żołnierz piechoty uzbrojony w CKM M89
#9803



Kapitan piechoty uzbrojony w karabin szturmowy M50
#9501



Kapitan piechoty uzbrojony w karabin szturmowy M50
#9501



Kapitan piechoty uzbrojony w karabin szturmowy M50
#9501



Kapitan piechoty uzbrojony w karabin szturmowy M50
#9501

MISHIMA



Bohater samurajów uzbrojony w dwa miecze ceremonialne
#9811



Przywódca samurajów uzbrojony w karabin szturmowy Shogun i miecze ceremonialne
#9810



Samuraj uzbrojony w CKM Dragonstrike i miecze ceremonialne
#9812



Samuraj uzbrojony w karabin szturmowy Shogun i miecze ceremonialne
#9504



Samuraj uzbrojony w karabin szturmowy Shogun i miecze ceremonialne
#9504



Samuraj uzbrojony w karabin szturmowy Shogun i miecze ceremonialne
#9504



Samuraj uzbrojony w karabin szturmowy Shogun i miecze ceremonialne
#9504

IMPERIAL – FIGURKI

WARZONE™

BAUHAUS – FIGURKI

IMPERIAL



Kapitan Krwawych Beretów uzbrojony w strzelbę Mandible
#9804



Sierżant Krwawych Beretów uzbrojony w Interceptora i Chainrippera
#9805



Żołnierz Krwawych Beretów uzbrojony w CKM Deathlockdrum
#9806



Żołnierz Krwawych Beretów uzbrojony w karabin szturmowy Invader
#9502



Żołnierz Krwawych Beretów uzbrojony w karabin szturmowy Invader
#9502



Żołnierz Krwawych Beretów uzbrojony w karabin szturmowy Invader
#9502



Żołnierz Krwawych Beretów uzbrojony w karabin szturmowy Invader
#9502

BAUHAUS



Kapitan Huzarów uzbrojony w karabin plazmowy
#9807



Sierżant Huzarów uzbrojony w strzelbę HG-14 Hagelsturm
#9808



Huzar uzbrojony w CKM HG-80
#9809



Huzar uzbrojony w karabin szturmowy AG-17 Panzerknacker
#9503



Huzar uzbrojony w karabin szturmowy AG-17 Panzerknacker
#9503



Huzar uzbrojony w karabin szturmowy AG-17 Panzerknacker
#9503



Huzar uzbrojony w karabin szturmowy AG-17 Panzerknacker
#9503

LEGION – FIGURKI

WARZONE™

BRACTWO – FIGURKI

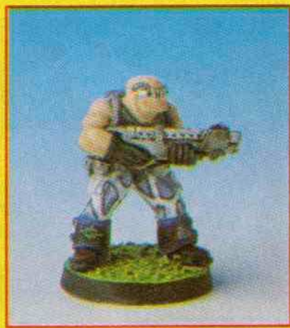
CYBER-TRONIC



Kirasjer Attylla III
#9614



Sierżant Szaserów Cybertronicu uzbrojony w karabin szturmowy AR3000
#9822



Szaser Cybertronicu uzbrojony w karabin szturmowy AR3000
#9508

BRACTWO



Mortyfikator uzbrojony w miecz Mortis i pistolet MP-21 Nemesis
#9607



Inkwizytor Bractwa
#9836



Żołnierz Bractwa
#9512

LEGION CIEMNOŚCI



Valpurgius – nefarycki Mag i Arcymag nefaryckiego władcy Alakhaia
#9603



Nefaryta Algerotha uzbrojony w Azogar
#9602



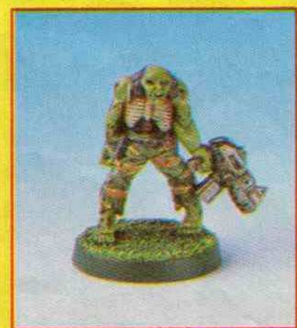
Pretoriański Łowca uzbrojony w zmodyfikowaną Kosę Semai
#9606



Ożywiony Legionista uzbrojony w karabin szturmowy Kratach
#9502



Ożywiony Legionista uzbrojony w karabin szturmowy Kratach
#9511



Błogosławiony Legionista
#9506



Błogosławiony Legionista
#9506



Gra *Warzone* symuluje wydarzenia rozgrywające się na krwawych polach bitewnych światów *Kronik Mutantów*. Każdy model biorący udział w bitwie posiada zestaw charakterystyk, opisujących jego umiejętności i zdolności. Broń, pojazdy i sprzęt są opisywane zbiorem cech, określających ich dane i podających sposób ich wykorzystania.

TWORZENIE ARMII

Tworzenie armii w *Warzone* polega na porównaniu słabych i mocnych punktów wszystkich jednostek dostępnych dla wybranej korporacji. Wartość każdego modelu jest wyrażana punktami. Potężne i groźne modele mają wysoką wartość punktową, zaś słabsze figurki kosztują mniej punktów. Końcowa punktowa wartość modelu zależy także od wybranej broni i zestawu cech figurki.

Oprócz wartości punktowej każdy model jest opisany 9 innymi cechami. Większość przyjmuje wartości od 1 do 20.

- **WALKA WRĘCZ** określa jak dobrze dany żołnierz jest wyszkolony w walce wręcz, toczonej albo przy użyciu broni naturalnej (takiej jak pazury), albo białej (w rodzaju mieczy lub bagnetów).
- **BROŃ STRZELECKA** odpowiada za umiejętności korzystania z broni strzeleckiej (karabiny i wyrzutnie rakiet), oraz z broni miotanej (granaty).
- **MOC** jest oznaczeniem stopnia umiejętności wykorzystywania sił mistycznych. Jeśli figurka posiada zdolność korzystania z Mrocznej Harmonii lub Sztuki, wielkość cechy MOC wskazuje stopień posiadanej przez nią kontroli. MOC posiadają jedynie te modele, które potrafią korzystać z Mrocznej Harmonii lub Sztuki.

PRZYKŁAD: ŻOŁNIERZ KRWAWYCH BERETÓW

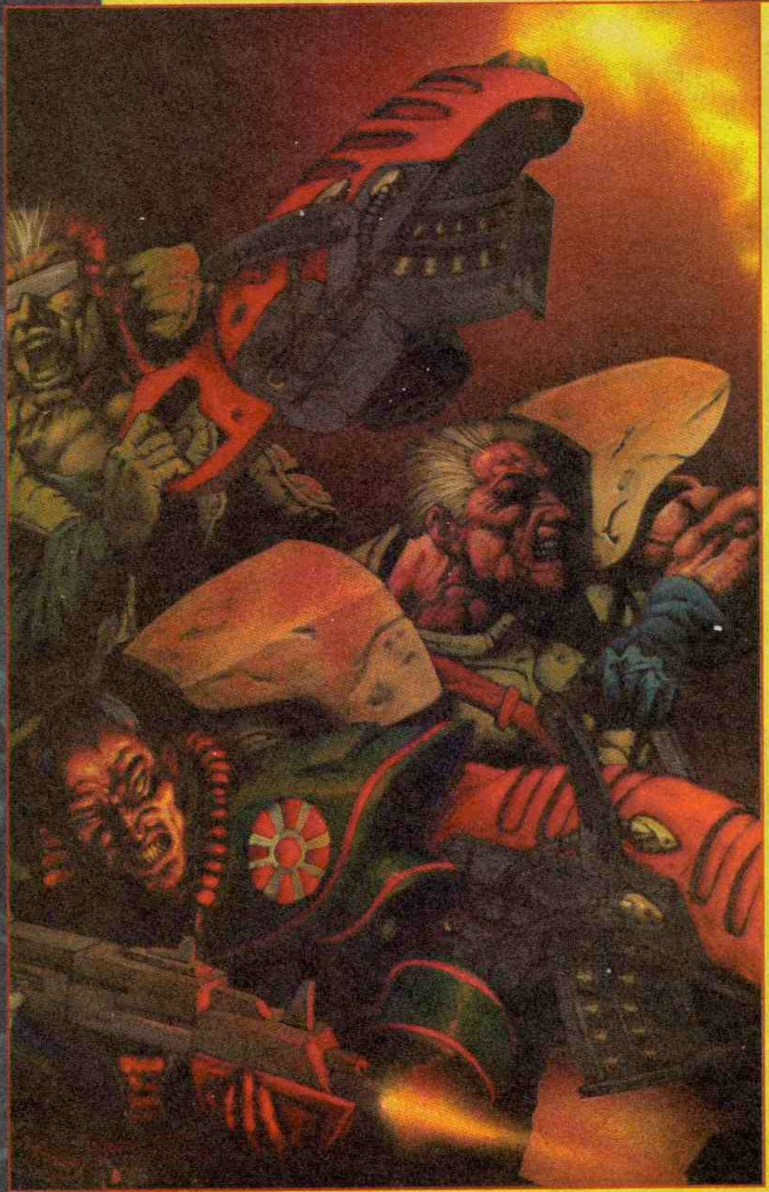
WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Koszt
12	14	-	14	3	1	0	3	24	22

- **DOWODZENIE** jest miernikiem zdolności umysłowych żołnierzy. Cecha ta obejmuje

inteligencję, opanowanie i siłę woli, a także najważniejszy składnik – dyscyplinę, oddanie i siłę umysłu. Modele o wysokim **DOWODZENIU** są odporniejsze na działanie Mrocznej Harmonii, Sztuki, strachu i paniki, niż figurki o niskich wartościach tej cechy.

- **AKCJE** są odzwierciedleniem refleksu i szybkości reakcji. Mały model porusza się szybciej od dużych stworów, dlatego będzie miał większą wartość **AKCJI**. W jednej turze figurka może wykonać jedynie tyle akcji, ile wynosi wielkość tej cechy.
- **ŻYWOTNOŚĆ** odpowiada za wytrzymałość modelu i jego odporność na ból. Wytrzymałe modele mają kilka punktów **ŻYWOTNOŚCI**, podczas gdy **ŻW** normalnych żołnierzy jest równa 1.





- **SIŁA** jest dokładnie tym, na co wskazuje nazwa cechy. Oznacza ona siłę modelu. Stwory o dużej **SILE** zadają w walce wręcz dodatkowe obrażenia.
- **RUCH** oznacza szybkość poruszania się modelu. W każdej akcji Ruch model może poruszyć się o tyle cali, ile wynosi wielkość tej cechy.
- **PANCERZ** oznacza stopień ochrony modelu przed obrażeniami. **PANCERZ** jest jedyną cechą, której wysokość w naturalny sposób może przekroczyć 20. Figurka o wysokiej wartości **PANCERZA** jest trudna do zranienia.

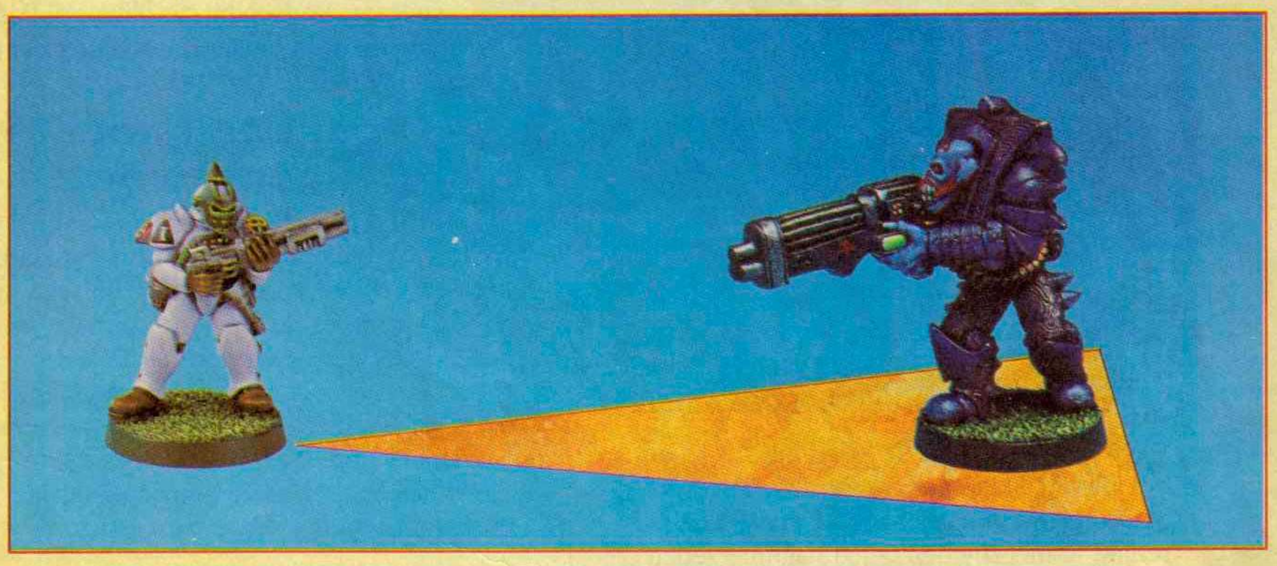
DRUŻYNA

Armie każdego gracza składają się z oddziałów. Każdy taki oddział liczy od 2 do 10 modeli, zazwyczaj dowodzonych przez jakiegoś sierżanta. Modele z tej samej drużyny muszą pozostawać w pobliżu siebie, dlatego nie mogą oddalić się więcej niż 6 cali od przywódcy jednostki. Przed rozpoczęciem walki nie jest to problemem. Gdy jednak żołnierze zaczną ginąć, oddział, który poniósł straty może ulec panice lub rozbiciu. Żołnierze takiej drużyny mogą się rozproszyć i uciec z pola walki.

W jednej turze każdy model może wykonać tyle akcji, ile wynosi wielkość jego cechy **AKCJE**. Większość zwykłych modeli posiada 3 akcje, i tak też przyjmiemy w dalszym opisie.

W grze można wykonać takie czynności, jakie wykonują żołnierze na normalnym polu walki: Ruch, Strzelanie, Celowanie, Walkę Wręcz, Ukrywanie się, Czekanie, itd. (a jeżeli gracz chce zrobić coś, co nie jest uwzględnione w przepisach, można to z łatwością zaimprowizować). Wynik większości akcji jest określany rzutem kości dwudziestościennej – jeśli żołnierz strzela, musi wyrzucić mniej lub tyle samo, ile wynosi wielkość jego cechy **BROŃ STRZELECKA**; jeśli chce trafić przeciwnika ciosem miecza, musi wyrzucić mniej lub tyle samo, ile wynosi wielkość jego cechy **WALKA WRĘCZ**.

PRZYKŁAD WALKI



W naszym przykładzie bierze udział sierżant Huzarów Bauhausu, uzbrojony w strzelbę, i Pretoriański Łowca uzbrojony w Kosę Semai (duże działko ręczne). Sierżant Huzarów nie tak dawno dowodził oddziałem dobrze wyposażonych i wyszkolonych żołnierzy, ale zginęli oni z rąk sprzymierzeńców Łowcy – nim ci sami zostali odesłani do swego stwórcy (prawdopodobnie Algerotha).

Sierżant, doskonale wyszkolony żołnierz piechoty, rozpaczliwie próbuje zastrzelić Łowcę nim ten zdoła się zbliżyć. Spanikowany strzela kilkakrotnie ze strzelby.

Sierżant wykorzystuje swoje trzy akcje na Strzelanie. Jego **BROŃ STRZELECKA** *jest równa 13, aby trafić musi więc wyrzucić tyle samo lub mniej na kostce dwudziestościennej. Wyniki rzutów to 15, 11 i 2. Oznacza to dwa trafienia i jedno pudło.*



Teraz trzeba określić, czy udane trafienia uszkodziły, czy nie uszkodziły cel strzału. By się tego dowiedzieć, gracz musi odjąć wartość obrażeń zadawanych przez broń od **PANCERZA** *celu. Pretoriański Łowca jest biomechanicznym stworem, dlatego wartość jego* **PANCERZA** *wynosi aż 28. Strzelba nie została zaprojektowana do niszczenia tak silnie opancerzonych celów, wartość zadawanych przez nią uszkodzeń wynosi jedynie 12. Gracz dowodzący Pretoriańskim Łowcą musi więc wyrzucić (28-12=)16 lub mniej, by pancerz ochronił go przed pociskami. Rzuca kostkami i wyrzuca 18 i 17! Pretoriański Łowca otrzymuje dwie rany, ale to go jeszcze nie uśmierca. Podnosi swą morderczą Kosę Semai, dokładnie celuje w sierżanta Huzarów i... Ale to już zupełnie inna historia.*

Warzone to nie tylko gra. Pozostaje jeszcze hobby, jakim jest kolekcjonowanie figurek. Na początku są to nie pomalowane metalowe miniaturki, ale za pomocą pędzla i kilku kropel farby można je przeistoczyć w małe dzieła sztuki.



Gdy ktoś rozpocznie zbieranie swojej armii, niewątpliwie będzie chciał pomalować figurki. Najpierw należy zebrać przydatne materiały. Konieczny będzie co najmniej jeden pędzel (gdy wzrosną umiejętności malarskie, przydatnych stanie się kilka różnych, używanych przy rozmaitych technikach malowania) i kilka farb. Zestawy farb przeznaczone specjalnie do malowania figurek do świata *Kronik Mutantów* sprzedaje Heartbreaker (wkrótce będą też w Polsce), choć oczywiście można wykorzystywać dowolne kolory i farby, produkowane przez rozmaitych producentów.

Oprócz pędzli i farb prawdopodobnie potrzebny będzie ostry nóż modelarski, podkład w aerozolu i jakiś materiał wykończeniowy, który ochroni pomalowaną figurkę przed otarciami farby. Wszystkie te rzeczy powinny być w miejscowym sklepie modelarskim.



MALOWANIE JEST PROSTE

Pomalowanie figurki jest proste. Potrzeba do tego jedynie pewnej ręki (jeśli się jej nie ma, można ją wyrobić ćwicząc) i odrobiny cierpliwości. Podstawowe fazy malowania figurki są podane poniżej.

PODKŁAD I KOLORY PODSTAWOWE

Najpierw na figurkę trzeba nałożyć warstwę podkładową, tzw. podkład, zazwyczaj wykorzystując do tego farbę w aerozolu. Podkład sprawia, że do figurki lepiej przylega farba, a oprócz tego nanoszone barwy są wyraźniejsze. Po nałożeniu podkładu można nanieść kolory podstawowe: cielisty na skórę, zielony na obszary, gdzie będzie kamuflaż, czarny na broń, itd.

CIENIOWANIE I ROZJAŚNIENIA

Po wyschnięciu farby można nanieść odcienie kolorów podstawowych. Odrobina ciemniejszego cielistego w zagłębieniach bicepsów i nieco jasnego cielistego na ich wierzchu nada im kształt i głębię.

SZCZEGÓŁY

Na samym końcu można namalować szczegóły, takie jak bezdenną źrenicę oka skupionego zabójcy, czy cyfrowe wskaźniki w bionicznym oku szasera Cybertronicu. Początkujący zazwyczaj opuszczają tę fazę, ale gdy malujący nabierze doświadczenia, niewątpliwie tego rodzaju elementy nie będą mu sprawiać żadnej trudności!

PODSTAWKA

By urealnić pomalowaną figurkę i dodatkowo ją uatrakcyjnić, możemy pomalować także podstawkę miniaturki. Podstawkę smarujemy klejem, po czym obsypujemy ją piaskiem. Gdy klej wyschnie, piasek malujemy na zielono i rozjaśniamy.

SIERŻANT HUZARÓW

KROK 1: Pracę nad tą figurką powinno się rozpocząć od naniesienia białego podkładu. Warstwa podkładowa powinna być bardzo cienka, by nie zniekształcała szczegółów miniaturki. Podkład można nałożyć wykorzystując farbę w aerozolu lub po prostu pędzlem.

KROK 2: W tej fazie nanosimy kolory podstawowe. Huzar będzie pomalowany przeważnie na szaroniebiesko, konieczne będzie zmieszanie takiego koloru. W tym celu bierzemy kilka kropel niebieskiej farby i umieszczamy je na kawałku podkładki. Do niebieskiej farby dodajemy białą i mieszamy aż do chwili, gdy otrzymamy właściwy odcień. Malujemy nim pancerz huzara. Prawy naramiennik powinien być czerwony, a buty, broń i jednostka łączności (na plecach) czarne. Zasłona hełmu jest zielona, logo Bauhausu żółte, a rękawice są brązowe.

KROK 3: Teraz naniesiemy na figurkę cienie i rozjaśnienia. Zmieszaj odrobinę białego z kolorem niebieskim. Otrzymanym kolorem ostrożnie pomaluj szerokie, płaskie fragmenty pancerza, nie malując szczelin i krawędzi. Tam powinien być widoczny kolor szaroniebieski, nałożony w poprzedniej fazie. Teraz malujemy strzelbę kolorem metalicznym, takim jak stalowy lub srebrny. Tuby wychodzące z jednostki łączności malujemy na zielono, a do butów dodajemy odrobinę brązu.

KROK 4: Namalowanie końcowych szczegółów wymaga cierpliwości i ostrożności. Wymieszaj kolor zielony z odrobiną żółtego, po czym otrzymaną farbą pomaluj krawędzie zasłony hełmu. Przyda to jej głębi, gdyż nałożona farba będzie sprawiała wrażenie, jakby światło odbijało się na brzegach zasłony. Wymieszaj farbę żółtą z brązową, po czym nanieś ją na rękawice i buty. Powinieneś nałożyć tak cienką warstwę farby, by spod niej przebijała poprzednia. W zagłębienia strzelby należy nanieść odrobinę czerni, służącej za „cienie". Na samym końcu, by nadać pancerzowi właściwy odcień, zmieszaj z wodą odrobinę białej farby i nanieś ją równo po całej powierzchni pancerza.



KROK 1: PODKŁAD



KROK 2: KOLORY PODSTAWOWE



KROK 3: CIENIE I ROZJAŚNIENIA



KROK 4: SZCZEGÓŁY

PRETORIAŃSKI ŁOWCA

KROK 1: Podobnie jak przy sierżancie huzarów, najpierw nanosimy podkład. W tym wypadku będzie on czarny, ponieważ ogólny schemat kolorystyczny Łowcy jest ciemniejszy.

KROK 2: Nanosimy kolory podstawowe. Dolną część pancerza pomalujemy na zielono. Na głowę i ramiona nanosimy cienką warstwę niebieskiej farby, pozostawiając nie pomalowane zagłębienia, których czerń będzie udawała cienie. Naramienniki i brzegi zbroi malujemy farbą purpurową, po czym na rogi nanosimy bardzo cienką warstwę wymieszanej żółci i bieli. Zwróć uwagę, że odpowiednią gęstość farby można uzyskać dodając do barwnika kilka kropel wody.

KROK 3: Wymieszaj jaśniejszy odcień niebieskiego (błękit z bielą) i pomaluj nim głowę, ramiona i dłonie. Końce rogów pomaluj kolorem pomarańczowym. Wymieszaj farbę purpurową z białą, po czym powstałym odcieniem pomaluj same krawędzie pancerza i naramienników. (Podobnie jak u sierżanta huzarów, tworzy to „odbicia światła" i nadaje malowanej części głębi). Paszczę pomaluj na czerwono, a zęby bielą zmieszaną z odrobiną żółci. Kosę Semai należy pomalować jakimś kolorem metalicznym, takim jak srebrny lub stalowy.

KROK 4: W tej fazie zajmiemy się szczegółami. Na końce zębów nanieś odrobinę bieli. Buty pomaluj kolorem metalicznym zmieszanym z niebieskim, a kolana metalicznym zmieszanym z purpurowym. Rozjaśnij paszczę jasnoczerwonym, po czym w środku każdego oka zrób malutką kropkę tego samego koloru. Bagnet osadzony na broni należy pomalować kolorem metalicznym, a dolną część pancerza rozjaśnić jaśniejszym odcieniem zieleni. By nadać broni bardziej realistyczny wygląd, można ją pomalować srebrną farbą, wykorzystując technikę „suchego pędzla". By to zrobić, należy zanurzyć w farbie pędzel nieco szerszy od używanego dotychczas, po czym wytrzeć go o kawałek papieru, dopóki na włosiu nie pozostanie BARDZO MAŁO pigmentu. Następnie tak przygotowanym pędzlem trzeba „pocierać" malowany element, dzięki czemu otrzymamy broń wyglądającą metalicznie, na której mimo to widać kolor podstawowy!



KROK 1: PODKŁAD



KROK 2: KOLORY PODSTAWOWE



KROK 3: CIENIE I ROZJAŚNIENIA



KROK 4: SZCZEGÓŁY

SPIS **WARZONE**™ FIGUREK


#9823


#9835


#9510


#9506

DRUŻYNY
(4 figurki w opakowaniu)

9501 Żołnierze Capitolu
9502 Krwawe Berety Imperialu
9503 Husarzy Bauhausu
9504 Samurajowie Mishimy
9505 Ożywieńczy Legioniści Algerotha #1
9506 Błogosławieni Legioniści Demnogonisa
9507 Komandosi Imperialu – Wilki
9508 Szaserzy Cybertronicu
9509 Siły Specjalne Capitolu
9510 Specjalni Agenci Kartelu
9511 Ożywieńczy Legioniści Algerotha #2
9512 Żołnierze Bractwa
9513 Nekromutanci Algerotha
9514 Templariusze Ilian
9515 Opętani Legioniści Muawijha
9516 Elitarna Piechota Bractwa
9517 Heretyccy Legioniści Semai

DUŻE FIGURKI
(1 figurka w opakowaniu)

9601 Kardynał Dominik
9602 Nefaryta Algerotha
9603 Valpurgius, Arcymag, Nefaryta Algerotha
9604 Razyda Algerotha
9605 Pretoriański Łowca Algerotha #1
9606 Pretoriański Łowca Algerotha #2
9607 Mortyfikator Bractwa #1
9608 Mortyfikator Bractwa #2
9609 Ezoghoul Algerotha
9610 Nefaryta Demnogonisa
9611 Alakhai – Nefaryta Algerotha
9612 Kurator Demnogonisa
9613 Nekropełzacz „Jeż” Imperialu
9614 Kirasjer Attyla III Cybertronicu
9615 Nefaryta Demnogonisa
9616 Nefaryta Ilian
9617 Nefaryta Muawijhe
9618 Zenitiański Morderca Dusz Muawijhe
9619 Kawaleria Powietrzna – Tryki
9620 Mistyk Bractwa
9621 Znawca Sztuki Bractwa
9622 Niepokalana Furia Algerotha
9623 Nefaryta Semai
9624 Intruz z Callisto Semai
9625 Biogigant Algerotha
9626 Robot Bojowy Eradicator Cybertronicu
9627 Przeklęta Haubica Algerotha
9628 Lekki Pojazd Rozpoznawczy Cybertronicu TA6500
9629 Anioł Śmierci Bractwa
9630 Wielki Szarak Capitolu
9631 Purpurowy Rekin Capitolu
9632 Miotacz Zarazy Algerotha
9633 Wariant Attyli Cybertronicu

POJEDYNCZE FIGURKI
(1 figurka w opakowaniu)

9801 Kapitan Capitolu #1
9802 Sierżant piechoty Capitolu
9803 Żołnierz Capitolu z ciężką bronią
9804 Kapitan Krwawych Beretów Imperialu
9805 Sierżant Krwawych Beretów Imperialu
9806 Żołnierz Krwawych Beretów Imperialu z ciężką bronią
9807 Kapitan Huzarów Bauhausu
9808 Sierżant Huzarów Bauhausu #1
9809 Huzar Bauhausu z ciężką bronią
9810 Przywódca Samurajów Mishimy
9811 Bohater Samurajów Mishimy
9812 Samuraj Mishimy z ciężką bronią
9813 Wódz Wilków Imperialu
9814 Bohater Wilków Imperialu
9815 Wilk Imperialu z ciężką bronią
9816 Sierżant Lwów Morskich Capitolu
9817 Bohater Lwów Morskich Capitolu
9818 Lew Morski Capitolu z ciężką bronią
9819 Sierżant Wolnych Marines Capitolu
9820 Bohater Wolnych Marines Capitolu
9821 Wolny Marines Capitolu z ciężką bronią
9822 Sierżant Szaserów Cybertronicu
9823 Bohater Szaserów Cybertronicu
9824 Szaser Cybertronicu z bronią ciężką
9825 Bohater Huzarów Bauhasu
9826 Kapitan Capitolu #2
9827 Komandos Wilk Imperialu ze strzelbą
9828 Bohater Capitolu
9829 Sierżant Huzarów Bauhasu #2
9830 Sierżant piechoty Capitolu #2
9831 Sierżant Krwawych Beretów Imperialu #2
9832 Nekromutant Algerotha #1
9833 Nekromutant Algerotha #2
9834 Centurion Algerotha
9835 Sierżant Bractwa
9836 Inkwizytor Bractwa
9837 Żołnierz Bractwa z ciężką bronią
9838 Najwyższy Templariusz Ilian
9839 Sierżant elitarnej piechoty Bractwa
9840 Żołnierz elitarnej piechoty Bractwa z bronią ciężką
9841 Heretyk Legionu Ciemności
9842 Święty Wojownik Bractwa #1
9843 Święty Wojownik Bractwa #2
9844 Święty Wojownik Bractwa #3
9845 Sierżant Świętych Wojowników Bractwa
9846 Zabójca Bractwa
9847 Walkiria Bractwa #1
9848 Walkiria Bractwa #2
9849 Westalka Bractwa
9849 Inquisitor Majoris Bractwa

Swój egzemplarz gry *Warzone* możesz zamówić wykorzystując blankiet sprzedaży wysyłkowej zamieszczony w tym numerze **Magii i Miecza**.
Informacji o figurkach udziela firma:

Heartbreaker Hobbies & Games
P.O. BOX 105
FOLSOM, PA 19033
E-mail: hrtbrkr000@aol.com

KRYSZTAŁY CZASU

ŻYCIE WARJAGÓW

Artur Szrejter

Ilustracje: Jarosław Musiał

W świecie Orchii oprócz wielkich i sławnych królestw, zamieszkanych przez ludy cywilizowane, istnieją też znacznie mniejsze jednostki polityczne nie posiadające statusu państw. Kilka owych prymitywnych tworów zostało utworzonych przez Warjagów, barbarzyński lud należący do rasy ludzkiej.

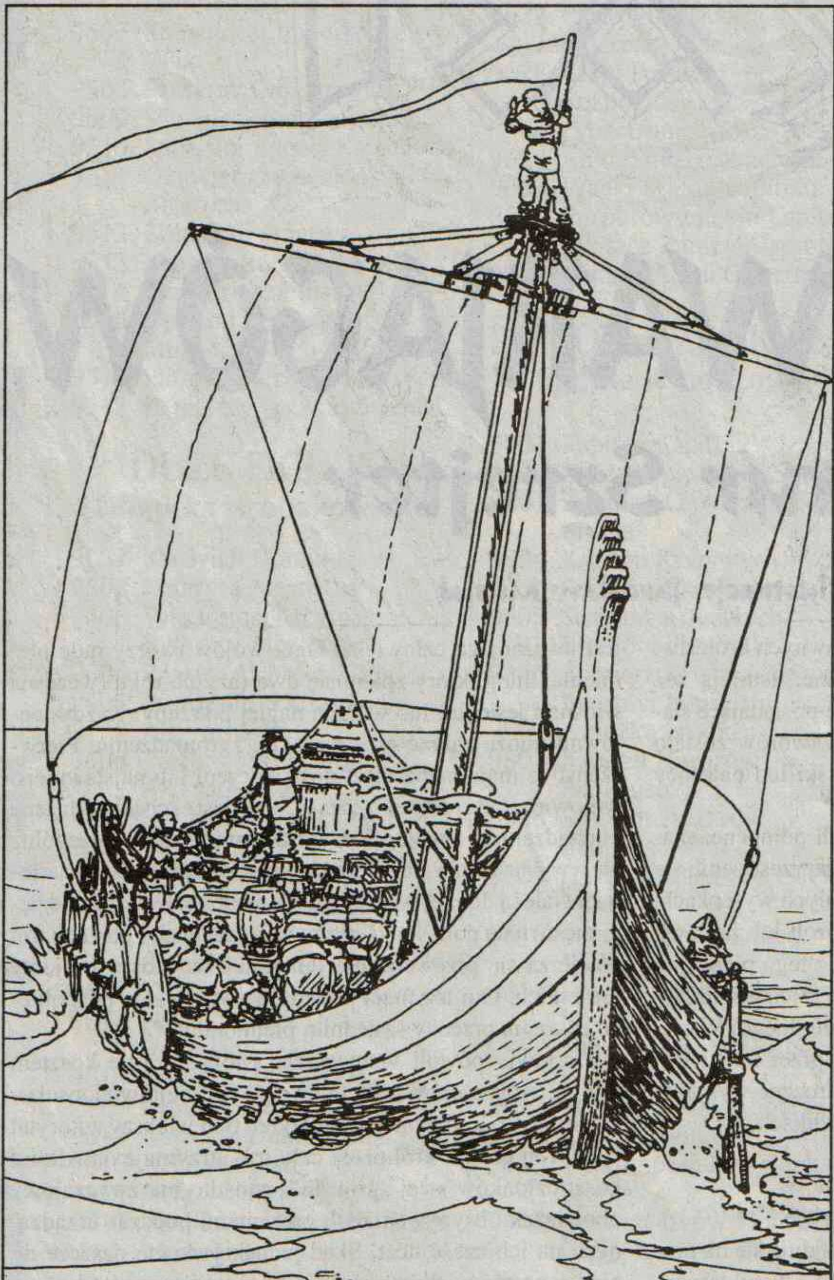
Początkowo Warjagowie zamieszkiwali północne, skaliste wybrzeża Orcusa Wielkiego, potem rozprzestrzenili się po wielu mniej lub bardziej oddalonych małych wysepkach, o ile istniały na nich warunki do uprawy roli lub hodowli bydła. Osadników, kupców i najemników z tego plemienia spotyka się też w bardziej cywilizowanych rejonach, szczególnie w północnej partii Archipelagu Centralnego. Warjagowie nie są darzeni szczególną sympatią przez inne narody, mają bowiem w zwyczaju urządzać coroczne wyprawy łupieskie na swych szybkich, zwrotnych statkach.

1. Struktura społeczna

Wszystkie ugrupowania Warjagów znajdują się na protopaństwowym etapie rozwoju społecznego. Charakteryzuje się on dominującą rolą mężczyzny-wojownika, u boku którego stoi kobieta nie mająca pełni praw, przez co nie jest uważana za człowieka. Ogół wojów tworzy radę plemienia, thing, który zbiera się dwa razy do roku (wczesną wiosną i jesienią) lub w razie nagłej potrzeby. Każdy wojownik może zabrać głos na takim zgromadzeniu. Pierwszeństwo mają najbardziej doświadczeni lub najsławniejsi wojowie. Od pewnego czasu, co jest ściśle związane z urządzaniem zbrojnych wypraw zamorskich, szczególne wpływy uzyskała najmłodsza warstwa społeczna – jarlowie. Należą do niej wybijający się wojownicy, którzy dzięki męstwu na polu walki zdobywają szacunek i posłuch. Im powierza się przewodzenie thingom i wodzostwo rajdów łupieskich. Oni też mają prawo do zwoływania pospolitego ruszenia przeciw sąsiednim plemionom.

Jarlowie powoli wzmacniają swoją pozycję kosztem thingu. Aby zachować tę przewagę, werbują wieloosobowe drużyny. Im liczniejsza drużyna, tym większy autorytet jarla. Ten prawie król przez cały rok utrzymuje na własny koszt członków swej „gwardii", ponadto ma zwyczajowy obowiązek obsypywania ich prezentami podczas urządzanych na ich cześć uczt. Skąd jednak jarlowie, jeszcze do niedawna nie wyróżniający się bogactwem spośród wielu im podobnych dzielnych wojowników, mają środki na wyżywienie przez okrągły rok kilkudziesięciu wiecznie

głodnych mężczyzn? Otóż ani nie z ziemi uprawnej, ani z hodowanego bydła (choć obie te rzeczy posiadają). Źródłem utrzymania drużyny są łupy z wypraw. Każdego lata jarl urządza zamorską rajzę łupieską (oprócz drużyny przyłączają się do niej inni członkowie plemienia, których nie stać na wyekwipowanie własnego okrętu), z której zwykło się przywozić przede wszystkim metale szlachetne, cenne materie, futra i... kobiety. Wyprawy (piesze lub konne) przeciw sąsiadom służą zdobyciu koni, bydła, owiec oraz ziarna i innych produktów rolnych. Część łupów jarl rozdziela pomiędzy drużynę i innych uczestników walki, ale więcej niż połowę zatrzymuje dla siebie. Ze zdobytych dóbr nadających się do zjedzenia utrzymuje przez jesień, zimę i wczesną wiosnę własny dwór i drużynę. Metale szlachetne, konie i kobiety służą zaś do nagradzania wyróżniających się wojowników. W zamian drużynnicy zobowiązani są do bezwzględnego posłuszeństwa jarlowi i oddawania, w razie potrzeby, życia za niego (jak mówi uczony z Ostrogaru o Warjagach: „ich naczelnicy walczą dla łupu, drużyna – dla naczelnika"). Co zaś dzieje się, gdy zdobyczy nie ma, czyli wyprawa się nie udała? Otóż wtedy thing zazwyczaj uznaje, iż szczęście odwróciło się od jarla, a tym samym nie jest on zdolny do wykonywania funkcji wodzowskich. Wybierany jest nowy jarl, któremu podporządkowuje się drużyna, jeśli zechce on ją przejąć w starym składzie. Poprzedni naczelnik zwykle zadaje sobie śmierć – czyn taki uważany jest za akt odwagi, a jednocześnie zdejmuje z jego rodu „odmę braku szczęścia".



Czasem dochodzi do walk o tytuł jarla, a toczone są one ze szczególym okrucieństwem, gdyż muszą zakończyć się wymordowaniem wszystkich członków rodu kontrkandydata, aby po latach nie miał kto się mścić. Zwycięski naczelnik przeprowadza czystkę pośród zwolenników swego byłego wroga, co niejednokrotnie kończy się poważnym osłabieniem plemienia i ograbieniem lub nawet wyrżnięciem go przez silniejszego sąsiada.

Jarl nie jest (przynajmniej prawnie) panem życia i śmierci członków własnego plemienia. Daleko mu też do osiągnięcia pozycji wielmoży feudalnego, choć właśnie w tym kierunku przebiega rozwój znaczenia jego władzy. Opiera się na sile własnej drużyny, dzięki której może czasem na thingu przegłosować pasujące mu decyzje. Najczęściej jednak ambicje zbyt zadufanych we własne siły jarlów są ukrócane przez tajne (jawne mogłyby być zawczasu rozpędzone przez jarla) zgromadzenia wiecowe, po których wszyscy wolni wojownicy idą pod dwór naczelnika, otaczają go i podpalają. Walka kończy się rzezią rodu jarla. Jak z tego widać, pozycja naczelnika nie jest pewna, a jego życie pozostaje w ciągłym zagrożeniu. Nie zniechęca to jednak następnych jarlów do podejmowania starań o rozszerzenie własnej władzy. Któremuś wreszcie się to powiedzie.

Jedynymi pełnoprawnymi (czyli mogącymi aktywnie uczestniczyć w thingu) członkami społeczeństwa są wolno urodzeni mężczyźni, którzy mogą poszczycić się przynajmniej jednym zabitym wrogiem. Głównym zajęciem mężczyzny (=człowieka) jest wojaczka. Przez całe życie musi doskonalić swoje zdolności bojowe, gdyż to one stanowią o pozycji, jaką zajmuje w ramach wspólnoty – ani ilość posiadanej ziemi (zresztą w niektórych plemionach warjagskich grunt jest własnością wspólną), ani bydła nie są czynnikiem decydującym o mirze, jaki otacza mężczyznę. Na co dzień zaś zajęcia wojownika są bardziej prozaiczne – wyrusza na połów ryb, obsiewa pole, zajmuje się wyrębem drzewa na opał (jeśli jest na tyle niezamożny, że nie czynią tego za niego niewolni lub tzw. „domownicy"). W niektórych, co bardziej rozwiniętych wspólnotach, wykształciły się też wyspecjalizowane profesje – kowale, złotnicy, skaldowie, szkutnicy, cieśle, garbarze itd. W bardziej zacofanych ugrupowaniach przypadające im czynności wykonywane są w obrębie i na potrzeby danego gospodarstwa.



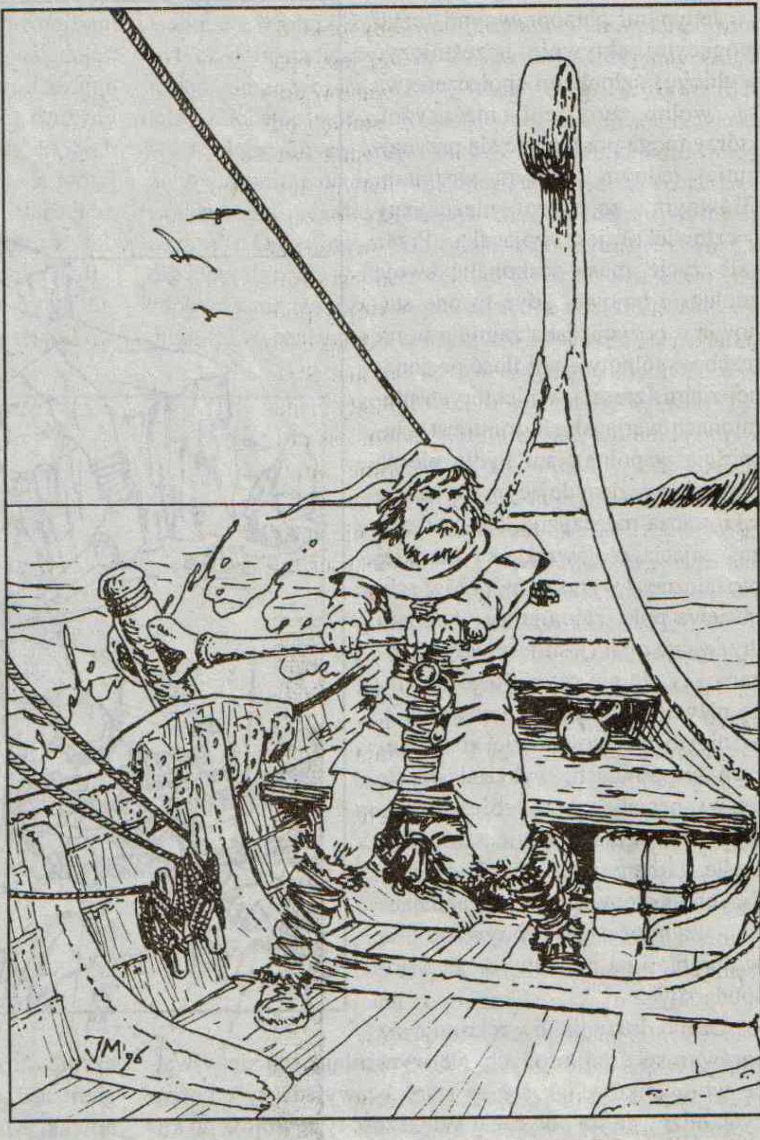
Grono drużynników rekrutuje się zarówno spośród młodych, ale wyróżniających się w walce wojowników, jak też ze starych „wyjadaczy", noszących blizny ze stu potyczek. Większość tych wojów po kilku latach służby u jarla zakłada własne rodziny, jednak spora część całe życie poświęca wojnie. Wzbudzają strach wrogów, dążą nie tyle do zdobycia łupów, ile do zabicia jak największej liczby przeciwników. Pośród nich bardzo popularne jest noszenie żelaznej bransolety (oznaki niewolnika), którą zdejmują dopiero po wyryciu pięćdziesiątej kreski na rękojeści własnego miecza.

Chłopiec staje się mężczyzną po zabiciu pierwszego wroga, zaś na wyprawę może ruszyć dopiero po przejściu inicjacji (12-15. rok życia), polegającej na przeżyciu w dzikich górach dwunastu dni (opuszcza dom bez jedzenia, ciepłej odzieży, zaś jedyną jego bronią jest nóż). Podczas inicjacji ginie przeciętnie co trzeci młodzian.

Kobiety, teoretycznie (według zwyczajowego prawa) są własnością mężczyzny, ale w rzeczywistości gospodarstwo jest ich królestwem. Znakiem kobiecej władzy nad domem jest noszenie przez żony gospodarzy pęku kluczy u pasa (jedynym kluczem, jaki nosi mężczyzna jest ten od skarbczyka). To kobieta ustala, co powinna w danej chwili czynić służba, to ona czuwa nad prawidłowym przebiegiem uczt, ona troszczy się, by jedzenia starczyło do przednówka. Mąż, owszem, ma prawo rąbnąć pięścią w stół i stwierdzić, że to i owo mu się w prowadzeniu domu nie podoba, ale jeśli jego decyzje będą niewłaściwe, narazi się na śmieszność – żaden wojownik nie ścierpi naigrywania się z własnej osoby. W niektórych plemionach rola kobiety jest jeszcze większa – przy zawieraniu umowy małżeńskiej wnosi ona odpowiednio wysoki posag, po czym ustalona zostaje wspólnota małżeńska, dzięki której w razie rozwodu (o rozwód może wystąpić także niewiasta!) białogłowie zostaje zwrócony posag oraz mała część majątku mężowskiego. Tradycyjnymi zajęciami kobiet są: żęcie zboża, wytwarzanie ubrań i doglądanie gospodarstwa. W bogatych dworach białogłowy należące do rodziny raczej nie pracują, ograniczając się do nadzorowania niewolnych i „domowników". Dla podkreślenia swej pozycji tkają na krosnach – jest to czynność, na którą mogą sobie pozwolić jedynie kobiety posiadające dużo czasu, a więc bogate (oczywiście mniej zamożne też tkają, ale na małych, przenośnych prząślicach, umożliwiających jednoczesne zajmowanie się inną czynnością).

„Domownicy" to bardzo szeroko rozumiana grupa ludzi, którzy na stałe lub czasowo przebywają w dospodarstwie, ale nie zaliczają się ani do najbliższej rodziny, ani do niewolnych. Mogą być to goście cieszący się szczególnym zaufaniem gospodarza albo najemnicy – zatrudniani zarówno do prac polowych, jak i ochrony dworu z bronią w ręku. Zaliczają się do niej też wyzwoleńcy lub ich potomkowie, pracujący dla swego byłego właściciela. W bogatych dworach utrzymuje się też, jako „domowników", rzemieślników i artystów. Wszyscy „domownicy" zobowiązani są do obrony gospodarstwa podczas zbrojnego najścia.

Niewolni są wyłącznie obcego pochodzenia, przy czym termin „obcy" może oznaczać także członka sąsiedniego plemienia warjagskiego. Rzecz jasna niewolników zdobywa się podczas napadów rabunkowych. Są oni rzeczami – „majątkiem, który chodzi" (jak krowa czy koń), w odróżnieniu od „majątku, który nie chodzi" (ziemia, złoto). Mogą być bici i zabijani, ale zdarza się to rzadko, znacznie częstsze są przypadki wyzwolenia i osadzenia na ziemi należącej do ich dawnego właściciela. Jest to działanie świadome, mające na celu zwiększenie wolnych, a przez to mogących władać bronią, popleczników.



II. Gospodarka

Każde plemię Warjagów utrzymuje się z czterech form działalności gospodarczej: rolnictwa (i rybołówstwa), hodowli zwierząt, kupiectwa i łupiestwa (wymienione zostały od najmniej do najbardziej ważnej).

Uprawiają jęczmień i pszenicę oraz niektóre rośliny strączkowe, gardząc orkową agawą – uważają, iż hańbą dla człowieka jest spożywanie jadła odwiecznego wroga. Zasiew odbywa się wiosną, żniwa – jesienią. Ziemia pod siew spulchniana jest prymitywnymi drewnianymi lub drewniano-metalowymi motykami (inna sprawa, że radło, socha czy pług nie dałyby sobie rady na tak kamienistych gruntach), zaś kłosy żnie się sierpami albo półkoskami. Dietę roślinną Warjagowie wzbogacają dzikimi owocami, które w przeważającej części suszą i przechowują do zimy.

Rybactwem zajmują się wszyscy mężczyźni. Połów następuje poprzez zarzucenie sieci z łodzi lub przez ustawienie niewodu na rzece. Spożywane są wszystkie jadalne gatunki ryb, żaden nie jest objęty tabu religijnym. Połowów dokonuje się od wczesnej wiosny do późnej jesieni, w zimie wzburzone morze zwykle uniemożliwia spuszczenie łodzi na wodę.

Jako tereny hodowlane wykorzystuje się górskie hale, lasy i nieużytki. Największą rolę gra odchów owiec (wełna i mięso) i świń (mięso), zaś bogatsi hodują też krowy i konie. Świnie są szczególnie cenne, gdyż rozradzają się i dorastają do pełnej wagi w bardzo szybkim czasie, natomiast duża rola owiec wynika z ich runa, wykorzystywanego nie tylko na własny użytek, ale będącego też obiektem eksportu (w północnej części Archipelagu Centralnego określenie „wełna warjagska" jest synonimem produktu wysokiej jakości).

Rolnictwo, rybołówstwo i hodowla to tak naprawdę jedynie drugoplanowe zajęcia Warjagów. I nie może być inaczej w społeczeństwie, dla którego najważniejsza jest wojna i tylko ona przynosi chlubę. Wprawdzie rolnictwo czy hodowla nie przynosi ujmy mężczyźnie, ale też nie jest powodem do chwały – umożliwia jedynie przeżycie zimy z pełnym brzuchem.

Kupiectwo i piractwo to zajęcia ściśle ze sobą powiązane. Handlarz jest morskim rozbójnikiem i na odwrót, wszystko zależy od okoliczności. Wiosną, przygotowując statek do rejsu, ładuje się na niego wełnę, futra zwierzęce

i suszone ryby, ale z drugiej strony pokład przypomina zbrojownię – każdy członek załogi jest opancerzony od stóp do głowy. Towary są sprzedawane w dobrze znanych portach cywilizowanego świata u stałych odbiorców. Po opróżnieniu statku z ładunku powstaje wolne miejsce, które trzeba czymś zapełnić – najłatwiej łupami. To taki niezbyt typowy, ale jakże skuteczny rodzaj obrotu towarów pomiędzy Warjagalandem a cywilizowanymi stronami. Wprawdzie handel z Warjagami jest surowo zabroniony, ale zawsze znajdą się kupcy, którzy podejmą ryzyko (bardzo zresztą opłacalne), a na dodatek wskażą piratom wybrzeża słabo danego roku bronione. Straż nadmorska jest praktycznie bezsilna wobec nagłych napadów ludzi z północy – zjawiają się nie wiadomo skąd i błyskawicznie wycofują, zaś ich lekkie, zwrotne okręty z łatwością wymykają się pogoni dużych jednostek flot państw cywilizowanych (Warjagowie starają się nie atakować jedynie wybrzeży elfów, gdyż czują respekt przed nieziemsko szybkimi statkami tej rasy).

Udana wyprawa kupiecko-łupieska to powód do dumy dla wodza i jego wojowników. O co bardziej znamienitych wyczynach na południowych morzach skaldowie układają pieśni, przez co imiona bohaterów-piratów przechodzą do pamięci wielu pokoleń warjagskich, zaś nic tak nie cieszy wojownika jak nieśmiertelna sława.

III. Osadnictwo

W społeczeństwach Warjagów znane są dwa typy budownictwa zasiedleńczego: wiejski rozproszony i protomiejski.

Nie istnieją wsie w naszym tego słowa znaczeniu (czyli skupienia kilku-kilkunastu gospodarstw). Każdy ród bądź rodzina zamieszkuje odrębne, znacznie oddalone od sąsiedniego, zgrupowanie zabudowań gospodarczych. W jaki więc sposób wyznacza się poszczególne wspólnoty? Otóż Warjagowie zamieszkują górzyste, poprzecinane licznymi dolinami wybrzeża lub niewielkie wyspy. I właśnie ta struktura geograficzna poniekąd wpłynęła na podziały plemienne – mieszkańcy jednej doliny czy wyspy odczuwają więź sąsiedzką, która w obliczu zagrożeń zewnętrznych przekształciła się we wspólnotę plemienną, umacnianą corocznymi thingami, obieraniem jednego jarla, wspólnymi wyprawami i solidarną walką z najeźdźcami.

W skład każdego gospodarstwa mogą wchodzić następujące budynki:

– **halla:** budynek mieszkalno-reprezentacyjny podzielony na trzy części. W lewym skrzydle znajdują się pomieszczenia sypialne i mieszkalne przeznaczone dla rodziny. W skrzydle prawym – izby służby i „domowników". Oba skrzydła łączy bardzo długa sala gościnna, halla (od niej wziął nazwę cały budynek), w której stoją ławy i stoły biesiadne. Znajduje się tam też nietypowe ognisko – przebiega pomiędzy stołami na całej długości izby. Prawa ława przeznaczona jest dla mężczyzn, lewa – dla kobiet. U szczytu stołów, na ich połączeniu, wyznaczone jest miejsce dla gospodarza i jego żony bądź najstarszego syna. Sadza się tam niekiedy także znamienitych gości;

– **obora-stajnia:** podłużne pomieszczenie dla trzody i koni. Tam zwierzęta spędzają całą zimę, a w porze ciepłej – noce;



– tralla: mały dom, w którym mieszkają niewolnicy (trallowie). Nie dzieli się on na poszczególne izby, wszyscy niewolni śpią w jednym pomieszczeniu;

Budynki zwykle ustawione są na planie czworokąta lub trójkąta. Oczywiście ich liczba zależy od zamożności rodziny, może się zdarzyć, że wszystkie pomieszczenia mieszkalne i gospodarcze zgrupowane są w jednym budynku, zaś w przypadku rodów bogatych osiedle może mieć po dwie-trzy obory, jak i tralle. Domy budowane są z surowców najbardziej dostępnych – kamienia i drewna, zaś dachy kryje się darnią. Przypominają półziemianki, gdyż częściowo zagłębione są w ziemi. Tylko halla posiada otwory okienne, długie i wąskie, umieszczone pod powałą, spełniające też funkcję dymników.

Bardziej zwarte są jedynie osady położone na wybrzeżu morskim, w punktach dogodnych do założenia przystani. To właśnie z tych osiedli wyrastają protomiasta, dziwne twory, które wyglądają jak wielkie wsie, zaś funkcjonują jak normalne miasta. Do ich wykształcenia przyczyniło się nie tylko dogodne położenie, ale także integrująca działalność silnych rodów jarlowskich i popierających ich możnych, którzy dochody czerpią z handlu i piractwa. Owe protomiasta są ośrodkami politycznymi (zwykle rezydują w nich dominujący na owym terenie jarlowie) i handlowymi (od wiosny do jesieni osiedla te są wielkimi targowiskami, na które ściągają Warjagowie z wielu okolicznych dolin). Ośrodki protomiejskie nie są umocnione ani od strony lądu, ani od morza. Bezpieczeństwa strzegą statki patrolowe, kontrolujące okoliczne wody i wybrzeża. W razie potrzeby (próby najazdów biedniejszych plemion na protomiasta zdarzają się co kilka lat) wszyscy mężczyźni stają do walki czy to na lądzie, czy na statkach, które cały czas cumują w porcie.

„Port" to duże słowo – w protomiastach funkcję portu spełniają prymitywne drewniane nabrzeża, a czasem zdarza się, iż nie ma nawet tego – wtedy okręty wyciąga się na brzeg i podpiera po bokach belkami, by zachowały stabilność. Część domów w protomieście jest zbudowana metodą tradycyjną, z drewna i kamieni. Inne wznosi się z samego drewna lub z niego robi się tylko szkielet, a ściany wyplata z sitowia i obkłada gliną. Domy są dużo mniejsze niż te spotykane na prowincji – bardzo często zdarza się, iż składają się jedynie z dwóch izb, co jest odbiciem zróżnicowania majątkowego, które przebiega w protomieście znacznie szybciej niż na wsi. Rozmiarami i zdobieniem (płaskorzeźby w drewnie, malowane ściany wewnętrzne i zewnętrzne) wyróżniają się siedziby możnych posiadających jeden lub więcej statków, dwór jarla dodatkowo wyposażony jest w małą wieżyczkę, na której powiewa proporczyk ze znakiem rodowym.



Większa część ludności protomiasta trudni się nie tylko rzemiosłem i handlem ale też rolnictwem i hodowlą. Istnieje wszakże coraz liczniejsza grupa wyspecjalizowanych rzemieślników, zajmujących się głównie obróbką metali, drewna i skór. Egzystuje też pewna liczba artystów – skaldów i rzeźbiarzy, choć ci ostatni najczęściej są też cieślami i szkutnikami. Skaldowie są chętnie goszczeni przez wszystkich majętnych Warjagów, a w zamian za pieśń otrzymują nocleg, jedzenie i zapłatę. Śpiewają także podczas dni handlowych na targowiskach.

Każde protomiasto posiada wydzielony, nie zabudowany obszar, na którym przez cały ciepły sezon odbywają się targi. Poza tym terenem protomiasto nie ma ani jednego pustego placu – domy stoją tak blisko siebie, że każdy pożar bez problemu przenosi się na sąsiednie domy. Nawet w porcie linia budynków dochodzi niemal do samego nabrzeża. Uliczki są na tyle ciasne, iż może się na nich zmieścić co najwyżej dwóch pieszych lub jeden konny. Oczywiście nawierzchnie nie są kryte tarcicą, więc podczas upałów jest pełno kurzu, a w czasie deszczu – błoto.

Cechą charakterystyczną protomiasta jest ciągły, nie niknący nawet w czasie mrozów odór odchodów i rozkładających się odpadków, wyrzucanych wprost na ulice.

IV. Religia

Religię Warjagów cechuje dualizm – jednocześnie oddają cześć bogom i wierzą w Los, który w ich pojęciu jest siłą nadrzędną, rządzącą nawet wszechmocnymi bogami. Dlatego też Warjagowie nie są tak religijni jak inne ludzkie nacje, wprawdzie składają bogom ofiary i modlą się do nich, ale mają przeświadczenie, iż cokolwiek by uczynili i tak musi się dopełnić przewidziany im Los. W wyobrażeniach Warjagów personifikacjami Losu są trzy stare kobiety, Prządki, tkające na krosnach nici żywota ludzkiego. Kiedy czyjś Los się dopełnia, wysyłają do niego, jako zapowiedź śmierci, zjawę, fylgię, ukazującą się jako blada kobieta dosiadająca czarnego konia. Prządek nie czci się jako bóstw, ani nie składa się im ofiar.



Z bóstw Orchii Warjagowie oddają cześć Asteriuszowi (nazywają go zwykle Tyrem lub Thyrem), który jest w ich rozumieniu władcą dobra i jasności, ale też wojny – jako ofiary składa się na jego ołtarzu łupy z metali szlachetnych oraz bohaterskie wyczyny (w pojęciu Warjagów bohaterskim czynem jest zarówno złupienie wioski i wyrżnięcie jej mieszkańców, jak i zwycięstwo w honorowym pojedynku).

Czczą też Dagonina (nazywają go Balderem) – uważają go za symbol łagodności. Wierzą, że w bliżej nie określonej przyszłości przyjdzie po nich i powiedzie do wybranego królestwa, gdzie nikt nie będzie musiał pracować, zaś mężczyźni będą spędzać czas na pijatykach i ćwiczeniach doskonalących kunszt wojenny.

W mniejszym stopniu widoczny jest kult Arianny – czczą ją przede wszystkim kobiety, gdyż to właśnie one wydają na świat potomstwo i zajmują się gospodarstwem.

Osobną kwestią jest kult półboga (ubóstwionego pierwszego szamana) Wuotana – rozwija się on tylko w kaście czarowników (kwestia ta szczegółowo została omówiona w artykule „Runy magiczne").

Warjagowie nie budują swoim bogom świątyń. Dary i ofiary składają w świętych lasach pod starymi dębami, koło źródeł uważanych za ucieleśnienie życia oraz na ociosanych głazach ustawionych na wzniesieniach terenu. Oprócz czarowników-szamanów nie istnieją kapłani – uroczystościom religijnym przewodzą starsi rodu, oni też składają ofiary – z tego powodu przysługuje im zaszczytny tytuł godiego (pośrednika).

Tak naprawdę nie ma wyznaczonych stałych świąt religijnych – odprawia się je po powrocie z wyprawy, co ma zwykle miejsce jesienią. Urządza się wtedy wielką (kilkudniową) ucztę, składa ofiary, odprawia modły, po czym przystępuje do obrzędowego pijaństwa – Warjagowie uważają, że bogowie wymagają od nich, by każda uroczystość kończyła się pijaństwem.

Tak w ogólnym zarysie przedstawia się życie Warjagów. Kwestie o pierwszorzędnym dla graczy znaczeniu (uzbrojenie, techniki walki, budowa statków, wyprawy zamorskie) zostaną opracowane w następnych artykułach.

KRYSZTAŁY CZASU

RUNY MAGICZNE

ARTUR SZREJTER

ILUSTRACJE: HUBERT CZAJKOWSKI

I

W świecie Orchii runami posługuje się kilka ras. Elfy używają ich na co dzień do prowadzenia ksiąg handlowych czy spisywania pieśni. Podobnie czynią ludzie żyjący w państwach cywilizowanych. Także krasnoludy zapożyczyły elfie runy, ale poddały je znacznym przeróbkom i przystosowały do celów magicznych. W tym artykule nie będziemy się jednak zajmowali runami krasnoludzkimi. Tematem naszego artykułu są znaki pozostające w użyciu pośród wielu plemion ludzkich, tyle że uznawanych za barbarzyńskie, nie objętych wpływami Osmundu czy Tabadanu.

Trudno jest jednoznacznie stwierdzić czy runy ludzkie powstały na podstawie run o elfów – posiadają pewne cechy wspólne, ale jednocześnie są na tyle różne, by wątpić w pokrewieństwo.

Run ludzkich używają głównie szamani i czarownicy z plemion barbarzyńskich. Stosowane są tylko do celów magicznych i symbolicznych, niesłychaną rzadkością są napisy o innej treści.

Każda runa posiada własne znaczenie (inne magiczne i inne symboliczne), przy czym możliwe jest łączenie ich w wieloliterowe słowa, które nie muszą nic oznaczać – ważne, by zaklęcia zawarte w każdej runie współdziałały ze sobą i razem tworzyły nową jakość magiczną.

Oczywiste jest, że sam znak nie ma czarodziejskiej mocy. A ściślej – posiada ją, ale uwolniona ona zostaje dopiero wtedy, gdy nasączy się znak czerwoną farbą i odśpiewa inkantację, różną przy każdym znaku. Dopiero wtedy runa nabiera zdolności działania i jest posłuszna czarownikowi.

Rzeczą charakterystyczną jest, iż pośród zaklęć nie ma takich, które sprowadzałyby urodzaj czy bogactwo. Spowodowane jest to zupełnie innym od „cywilizowanego" sposobem myślenia barbarzyńców – doskonale wiedzą, że dostatnie życie mogą sobie zapewnić jedynie dzięki nieustannej walce z innymi barbarzyńskimi plemionami, z chorobami, żywiołami czy demonami. I właśnie tych sfer życia dotyczą runiczne zaklęcia. Nic nie jest proste – nie da się nakreślić runy obfitości złota, by zaraz spadł z nieba kilogramowy samorodek tego kruszcu. Trzeba chwycić za miecz, ubezpieczyć się przed utratą życia w walce za pomocą jednej z run i iść na łupieżczą wyprawę. I wprawdzie runa uratuje ci życie, ale tylko od twej waleczności będzie zależało czy zdołasz pokonać wroga i złupić jego domostwo. Runa bowiem nie zapewnia powodzenia w walce,

ona tylko powoduje, że sam, własnym wysiłkiem, możesz do niego doprowadzić.

Runami posługują się szamani i czarownicy (rzadziej czarownice), którzy władzę nad nimi zdobywają w trzech fazach, dzięki doświadczeniom fizycznym i duchowym, jakim się poddają. Zwykle w rodzie czy plemieniu jest jeden szaman, który szkoli swego następcę. Spotyka się też samotnie żyjących czarowników, z rad których korzystają rody nie posiadające własnych szamanów.

Kto może zostać czarownikiem, przystępującym do próby, której celem jest zdobycie wiedzy na temat Niskich Run? Otóż jest to zazwyczaj uczeń szamana, który już w dzieciństwie odznaczył się posiadaniem nadnaturalnych zdolności. Takie dzieci są jednocześnie błogosławieństwem i przekleństwem plemienia. Jedne bowiem wykazują cechy kwalifikujące je na jednostki lojalnie współpracujące z plemieniem, inne natomiast to pomioty ciemnych sił, często nieświadomie wyzwalające magię nieprzyjazną człowiekowi. Te drugie zwykle zabija się tuż po urodzeniu, czasem jednak nie udaje się na czas wykryć ich zdolności. Zdarzały się przypadki, że po dorośnięciu sprowadzały zagładę na własny ród, niefrasobliwie bawiąc się własnymi magicznymi zdolnościami, nad którymi nie potrafiły zapanować, gdyż nie znały run.

Kandydata na szamana poddaje się wielomiesięcznym próbom samotnego życia w dzikich górach, postom, bólowi, truciznom. Jeśli je pomyślnie przebrnie (to znaczy przeżyje), godzien jest wyruszyć na wyprawę po Miód Skaldów.



Etap I: Runy Niskie

W Czarnych Czasach, kiedy świat był jeszcze młody, Asteriusz Wielki postanowił stworzyć istotę, która zeszłaby pomiędzy ludzi i nauczyła ich jak uprawia się rolę i hoduje bydło. W tym celu zmieszał własną ślinę z prochem ziemskim i ulepił z tej mieszaniny mędrca. Ten podążał od jednej do drugiej gromady ludzkiej i nauczał je wiedzy umożliwiającej przeżycie.

Zdarzyło się raz, że mędrzec zawędrował w góry na dalekiej północy, gdzie nie mieszkali już ludzie, a jedynie olbrzymy. Te nawet nie zamierzały słuchać słów nauczyciela. Dla zabawy utopiły go w ogromnej kadzi pitnego miodu. I stała się rzecz nie do przewidzenia – ciało i alkohol połączyły się, tworząc cudowny Miód Skaldów. Jego łyk dawał zdolność śpiewania, ale nie zwyczajnego, a takiego, które niesie ze sobą moc wyzwalającą czary ukryte w Niskich Runach. Jest to wzmacnianie słów zaklęcia poprzez zaśpiew inkantacyjny, a jak wiadomo inkantacja (słowa wyśpiewywane) mają większą siłę od samej deklamacji.

Paradoksem (a jednocześnie karą boską za zabicie mędrca) jest fakt, że Miód Skaldów nie działa na olbrzymy. W ich przekonaniu jest to zwykły alkohol, jednak uważany za najsmaczniejszy, dlatego też bardzo przez nie ceniony. Ich ptasie móżdżki zdołały skonstatować, że miód wytwarzany w kotle, w którym przed wiekami utopiono mędrca, nie daje się porównać z żadnym innym napitkiem. Dlatego też jest pilnie strzeżony przed obcymi, a wydzielany olbrzymom tylko w czasie wspólnych uczt podczas uroczystości plemiennych.

Zadaniem szamana pragnącego zdobyć władzę nad Niskimi Runami jest odnalezienie pośród bezdroży Gór Gigancich siedziby olbrzymów, którzy dzierżą pieczę nad Miodem Skaldów, a potem skosztowanie tego trunku. Jak tego dokona, to już sprawa czarodzieja. Podstępem, siłą, przekupstwem – różni różnie radzili sobie z tym problemem. Niektórzy nie dali rady – do dziś ich spreparowane głowy zdobią Halę Czaszek w wiosce owych gigantów.

Szaman, któremu udało się napić Miodu, uzyskiwał tytuł Skalda (najniższy z trzech stopni czarowników barbarzyńskich) i władzę nad pięcioma runami. Ogólnie można rzec, że zdobywał dzięki temu możliwość leczenia chorób nie śmiertelnych, stawał się specem od zdobywania uczuć płci przeciwnej i miał zdolność zażegnywania konfliktów.

A oto runy, nad którymi panował Skald:

Runa Pomocy – właściwie nie jest to runa w sensie dosłownym, gdyż nie posiada własnego znaku, za to każdą czynność magiczną z nią związaną poprzedza się przesypywaniem piasku przez gliniane naczynie z otworami. Chodzi w tym przypadku o rozpoznanie czy w sprawę za-

mieszany jest jakiś demon, czy też może została ona wywołana czynnikami naturalnymi. Runa Pomocy leczy choroby, jeli nie są one śmiertelne, a także doprowadza do uśmierzania kłótni i walk. Ma więc typowo obronne działanie.

ᚦ Runa Uwolnienia – jest to czar ochronny, stosowany w sytuacji podbramkowej, gdy szaman został schwytany i skrępowany. Oczywiście mamy z tym zaklęciem do czynienia tylko wtedy, gdy nieprzyjaciel nie ma pojęcia kogo schwytał – gdyby wiedział, szaman zostałby natychmiast zabity. Runa ta jest jedną z nielicznych, które wystarczy sobie wyobrazić (skrępowane ręce i nogi uniemożliwiają jej narysowanie), a potem wymruczeć inkantację (knebel niweczy wyraźny śpiew). Więzy opadają, drzwi i kraty otwierają się same, uciekinier pozostaje niewidoczny dla najczujniejszych strażników. Czar ten obejmuje jedynie osobę samego szamana, inni więźniowie nie uzyskują niewidzialności. Co najwyżej mogą zostać rozwiązani przez czarownika, a potem próbować wydostać się z opresji o własnych siłach.

Runa Pokoju – podstawowym zadaniem tego czaru jest utrzymywanie spoistości i współdziałania pomiędzy poszczególnymi członkami społeczności (rodu, plemienia), bowiem celem nadrzędnym takiej wspólnoty jest jednolite działanie – przeciwstawienie się wszystkim wrogom zewnętrznym – czy to nieprzyjaznym rodom, czy demonom. Runa ta jest stosowana do uśmierzania wszystkich niesnasek pomiędzy krewnymi i przyjaciółmi, by znów razem tworzyli jedną pięść, zdolną do zgniecenia wroga.

Runa Kobiet – wkroczyliśmy w sferę erotyki. Czar ten przeznaczony jest dla mężczyzn, którzy bez nadziei zakochali się w cnotliwej mężatce. Korzystając z pomocy szamana (i rzecz jasna powyższej runy), mogą spodziewać się nagłej odmiany fortuny – choćby ukochana mężczyzny była niezwykle cnotliwa, odda się człowiekowi, który chce ją wydobyć ze szponów zazdrosnego męża. Runa ta jest skuteczna, ale mało kiedy przynosi długotrwałe zadowolenie – zwykle zdrada wychodzi na światło dzienne, a niefortunny kochanek musi albo salwować się ucieczką, albo stanąć z mężem do pojedynku na śmierć i życie.

Runa Dziewcząt – czar analogiczny do poprzedniego, tyle że jego celem jest zniewolenie młodego dziewczęcia, które wpadło w oko jakiemuś hożemu junakowi lub starszemu, bogatemu panu.

Jak wida z powyszych przykadw, magia Skaldów opiera się na stosunkowo prostych czarach ochronnych i miłosnych (te ostatnie uprawiane są też przez czarownice, tyle że nie przy użyciu run tylko zjół).

Etap II: Runy Duże

Barbarzyńcy wierzą w istnienie pewnej nielicznej kategorii stworzeń zwanych mimirami, czyli Strażnikami. Nie wiadomo kim są te byty, czy są to istoty półboskie, czy śmiertelne.

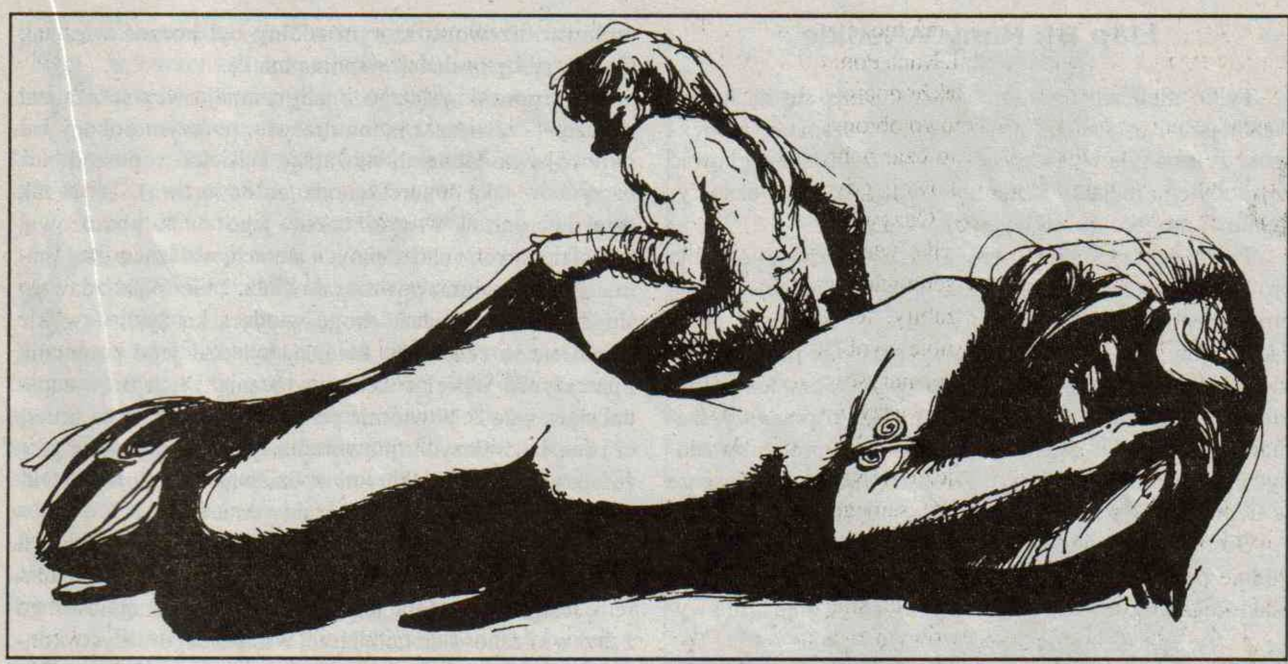
Istnienie mimirów jest ściśle powiązane z jesionami uroczyskowymi, drzewami, które spotyka się jedynie w najdzikszych ostępach największych bagien Orchii. Drzewa te uważane są przez niektóre rasy za święte, wyobrażające płodną moc bogini Arianny.

Skald, który pragnie zdobyć wiedzę o Runach Dużych, wyrusza w świat w poszukiwaniu jesionu uroczyskowego. Nie jest to sprawa prosta, gdyż dziwnym zrządzeniem losu drzewa owe „przemieszczają się" w przestrzeni – mogą w jednym miejscu stać nawet kilkaset lat, albo… zaledwie dwa dni. Potem znikają i szukaj wiatru w polu. Czasem poszukiwania Skalda trwają całe lata, czasem szamani nigdy nie odnajdują jesionu.

Kiedy jednak na niego trafią, muszą jeszcze znaleźć sposób, by dostać się do spiżowej komnaty ukrytej pod jego korzeniami. Tam właśnie przebywa mimir strzegący maleńkiego Źródła Wiedzy. Krystalicznie czysta woda niesie ze sobą moc posługiwania się pięcioma dalszymi runami. Można jej zaczerpnąć jedynie szklanym rogiem, którego użycza mimir. Użycza, ale najpierw pobiera opłatę – trzeba odpowiedzieć na trzy pytania (za każdym razem inne), a potem oddać jedno z własnych oczu. Wiedza wymaga ofiar. Odtąd każdy szaman średniego stopnia nosi tytuł Gestumblindiego – Jednookiego.

Runy Duże pozwalają na znaczne rozszerzenie działalności magicznej – od obronnej magii wojennej, przez zaczepną, działającą na szkodę innych czarowników, po jasnowidztwo i zaklinanie losu noworodka.





Oto runy używane przez Gestumblindiego:

ᚠ Runa Zatrzymania – wojenny czar ochronny, szczególnie przydatny, gdy spada grad nieprzyjacielskich strzał. To następne zaklęcie, którego znak wystarczy sobie wyobrazić, przy czym inkantacja (bardzo krótka) musi być odśpiewana na cały głos. Runa ta powoduje zatrzymanie w locie wrogiego oręża. Daje to czas na skuteczne przygotowanie obrony lub uskoczenie. W zależności od sytuacji (zmęczenie szamana, stopień głośności wyśpiewywania inkantacji), czar może podziałać na broń jednego lub wielu wrogów.

ᚱ Runa Szkody – pewnego razu jeden sąsiad otruł drugiemu pięć owiec (nieważne w tym momencie z jakiego powodu). Poszkodowany udał się do szamana po pomoc. Następnego dnia złośliwemu sąsiadowi zdechło dziesięć owiec, co niemal doprowadziło go do ruiny. Zastosowana została Runa Szkody: jeśli ktoś wyrządził ci krzywdę, niech poniesie podobną stratę, tyle że dwa razy większą. Czar ten działa na zasadzie lustrzanego i powiększonego odbicia czynu wrogiej strony.

ᛁ Runa Ducha – wykorzystywana do walk pomiędzy czarownikami. Często zdarza się, że szamanowie podczas wykonywania magicznych czynności muszą opuścić swe ciało, aby dusza mogła poszybować w inny zakątek świata lub nawet w zaświaty (do wykonywania tej czynności nie jest potrzebna runa, a zwykły trans). Runa Ducha umożliwia poplątanie „powietrznych" dróg takiej latającej duszy, by nie moga wrócić do swego ciała. Zaś kiedy w ciągu siedmiu dni duch czarownika nie połączy się z opuszczoną cielesną powłoką, szaman umiera. Nie istnieje kontrzaklęcie, pokonać je można jedynie poprzez cierpliwe odnajdywanie szlaków pomiędzy „powietrznymi" bezdrożami, jednak potrafią tego dokonać jedynie naprawdę doświadczeni czarownicy.

ᛋ Runa Błogosławieństwa – barbarzyńcy wierzą, że bogowie zawiązują los noworodka dopiero w trzecim dniu jego życia. Jeśli zaś wcześniej dokona się obrządku Błogosławieństwa, to postawi się bogów przed faktem dokonanym. Runa ta powoduje, że człowiek ma pewność, iż nie zginie od żadnej broni, przez co niejednokrotnie staje się opiewanym w pieniach bohaterem. Dlaczego więc czar ten jest bardzo rzadko stosowany? Otóż dlatego, że bogowie nie lubią gdy wkracza się w ich kompetencje. Owszem, muszą zaakceptować, iż dany człowiek nie będzie podatny na ciosy, ale w swej złośliwości sprawią, że będzie na przykład cierpiał na bardzo dokuczliwą chorobę, albo że w wieku trzynastu lat ugryzie go śmiertelnie jadowity wąż. Bogowie są zazdrośni o swą władzę i nie zamierzają się nią z nikim dzielić.

ᛒ Runa Widzenia – umożliwia jasnowidzenie, przy czym przeszłość i teraźniejszość jawi się w najdrobniejszym szczególe, zaś przyszłość jako splątany kłąb różnych prawdopodobnych wyjść. I tylko od wyczucia szamana zależy, czy przepowie przyszłość, jaka naprawdę się wydarzy. Wprawdzie barbarzyńcy wierzą, iż bogowie (a w szczególności bezimienne boginie przędące nić losu) z góry wyznaczają przyszłość, ale ludzkość nie ma prawa jej poznać, więc zsyłają na szamanów wizje różnorakich, w większości nieprawdziwych zdarzeń, z których należy wyplątać nić prawdziwej przyszłości.

Gestumblindich jest niewielu, jeden przypada może na dziesięć wiosek. Otoczeni są ogromnym szacunkiem, z którym w parze idzie bogactwo – czasem wprawdzie działają za darmo (kiedy jakaś sprawa ich zaciekawi), ale zwykle słono sobie liczą za usługi.

Etap III: Runy Wysokie

Tylko nieliczni Gestumblindi decydują się na najpoważniejszą i ostateczną próbę w życiu szamana – większość żyje na tyle wygodnie, że nie zamierzają rezygnować ze zdobytego majątku i znaczenia, by poddać się eksperymentowi mogącemu zakończyć się śmiercią.

Tych, którzy szczęśliwie przejdą przez tę ostatnią próbę, nazywa się Galarami (Śpiewakami Zaklęć). Oddają oni szczególną cześć bogu, który nie jest uznawany przez żadną inną grupę społeczną ani rasową (tak naprawdę to nie wiadomo czy należy zwać go bogiem, czy też półbogiem albo demonem), Wuotanowi. Był to pierwszy szaman, który poddał się i przeżył najwyższą próbę, by zdobyć panowanie nad Wysokimi Runami. Stało się to jeszcze w Czarnych Czasach.

Gestumblindi udawał się na odludzie, by przez dwa tygodnie pościć i nawiązać kontakt duchowy z Wuotanem, od którego otrzymywał rady. Potem szedł w głąb lasu i wyszukiwał drzewo, z którym zdolny był poczuć więź tak mocną, jakby posiadali wspólną matkę.



Ze sznura powstałego z jelit czarnej owcy sporządzał stryczek – zawieszał go na drzewie, po czym dokonywał samobójstwa. Umierał, stawał się Wisielcem (pośród barbarzyńców taka śmierć uchodzi za honorową). Trwał tak dziewięć dni, a w tym czasie jego duch podróżował w podziemnych i nadziemnych sferach, walcząc z demonami, broniącymi mu powrotu do ciała. I kiedy już zdawało się, że zdołał odnaleźć drogę wiodącą ku życiu (zwykle działo się to czwartego dnia) nadchodził jego pomocnik i przeszywał Wisielca srebrną włócznią. Duch znów zapadał się w nicość, powtórnie przechodził przez wrota śmierci i musiał walczyć z potworami, tym razem jeszcze groźniejszymi, między innymi z dziewięciusetgłowym wilkiem, strzegącym wyjścia z krainy umarłych.

Jeśli dziewiątego dnia szaman się budził i o własnych siłach uwalniał ze stryczka, oznaczało to, iż stał się Galarem. Jeśli zaś nie zdołał tego dokonać, uczeń zdejmował go z drzewa i zanosił do najbliższej wsi. Potem uroczysty kondukt pogrzebowy udawał się ku legendarnym Kopcom Widzących, gdzie chowa się najwybitniejszych szamanów. Miejsce tego cmentarzyska jest nie znane obcym rasom, przypuszcza się, że leży gdzieś pośród dzikich wzgórz północnej części Orcusa Wielkiego.

Jeśli samoofiarowanie skończy się pomyślnie, Gestumblindi jest z wielką pompą przyjmowany do grona Galarów. Na tę rzadką uroczystość mają obowiązek zjechać się wszyscy Galarowie. Odstępstwa od tej zasady są możliwe wyłącznie w naprawdę ważnych przypadkach. Obecnie na całej Orchii żyje około dwudziestu Galarwów.

A oto runy objawiane Galarom:

Runa Zdrowia – jest to silniejsza wersja Runy Pomocy. Otóż Galar jest w stanie leczyć ludzi nawet z chorób i ran śmiertelnych, jeśli tylko nie został wezwany za późno, gdyż umarłych nawet on nie jest w stanie wskrzeszać (z pewnym wyjątkiem, ale o tym – dalej).

Runa Omotania – ofensywny czar wojenny najwyższego stopnia, będący niejako dopełnieniem Runy Zatrzymania. Działa na duże zastępy ludzi i ich broń. Tępi lub wręcz niszczy metalowe ostrza, uniemożliwia wrogowi logiczne myślenie w czasie walki, gmatwa szyki wojska, unicestwia podstępy. Nie jest jednak w stanie umniejszyć waleczności ani przewagi liczebnej przeciwnika.

Runa Ognia – daje pewną władzę nad ogniem, ale jedynie w aspekcie obronnym. Czarem tym można powstrzymać pożar domu czy pastwiska, ale nie daje on możliwości rozkazywania ogniowi, by coś zniszczył. Wiąże się to z wierzeniem barbarzyńców, że nad żywiołami pełną władzę mają jedynie bogowie. Ludzie nie mogą nawet marzyć o panowaniu nad żywiołami, są one bowiem bytem, którego nie może zmierzyć rozum człowieczy.

Runa Morza i Wiatru – służy do uspokajania wzburzonych toni morskich oraz zażegnywania burz. Analogicznie jak w przypadku Runy Ognia i ten czar ma jedynie ochronne zastosowanie – Galarowie nie posiadają nad żadnym żywiołem władzy na tyle dużej, by go dowolnie przywoływać.

Runa Ochrony – to krótkotrwały czar defensywny, z którego robi się użytek przed bitwą. Galar kreśli na tarczach swej drużyny tę runę, po czym niejako „do tarczy" (przykładając usta do zagłębienia po przeciwnej stronie umba) śpiewa długą inkantację. Skada się ona z wielu słów, gdyż jednocześnie spełnia rolę przedbitewnej przemowy do wojowników, mającej na celu podniesienie morale wojska. Runa ta chroni całą drużynę przed śmiercią, ale jedynie na czas tej jednej potyczki. Nie może być wznowiona w ciągu następnych czterech dni. Czar ów nie broni przed ranami, toteż mocno poraniony wojwonik może już po walce wykrwawić się na śmier.

Runa Wisielca – ponieważ Galar przezwyciężył śmierć przez powieszenie, ma władzę nad wszystkimi wisielcami. Oznacza to jednocześnie, że może doprowadzić do ich zmartwychwstania, a także zgłosić się po ich ciało, które może mu być potrzebne do czarów. Wprawdzie ludzie krzywym okiem patrzą na Galarów eksperymentujących z ciałami wisielców, ale odwieczny zwyczaj jest respektowany i nawet rodzina skazańca nie może mu się przeciwstawić. Zaś wskrzeszeni wisielcy mają prawo albo do odejścia ze wspólnoty, albo zasilają poczet sług Galara. Nie mogą wrócić do bliskich, dla nich przestali żyć w momencie egzekucji.

Runa Imion – to jeden z najpotężniejszych i dających najwięcej możliwości czarów runicznych. Otwiera on drzwi do sfer ponadziemskich – demonicznej i boskiej. Wymaga dłuższego okresu przygotowawczego (od kilku godzin do kilku dni), polegającego na licznych oczyszczeniach, zarówno cielesnych (np. obmywanie czerwoną glinką), jak i duchowych (np. medytacje połączone z samookaleczeniem). Dopiero wtedy runa objawia imię boga czy demona, do którego chce się dotrzeć. Znajomość imienia demona umożliwia sprawowanie nad nim kontroli (ale tylko czasowej) i wykorzystywanie jego mocy dla własnych celów. W przypadku boga nie ma mowy o żadnym narzucaniu panowania – po prostu uzyskuje się pewność, iż bóg cię wtedy słucha i powinien udzielić natychmiastowej odpowiedzi (chyba że bardzo nie chce, ale na to nie ma już sposobu).

Doszliśmy do ostatniej runy, która podobnie jak pierwsza, nie ma ustalonego znaku. Runa ta zwie się Tajemnicą i jest czymś chrakterystycznym dla każdego Galara. W momencie samoofiary poznaje on czar, który przysługuje jemu i tylko jemu, nikt inny nie może się nim posługiwać. Może być to zaklęcie zarówno przeciętnej, jak i przeogromnej mocy. Galar sam wynajduje sobie znak graficzny



odpowiedni dla tego czaru, po czym nikomu go nie zdradza. Tutaj bowiem leży największa słabość Galarów – jeśli ktoś pozna choćby sam znak Runy Tajemnicy, zdobywa panowanie nad Galarem – działa tutaj zwykłe Prawo Władzy nad Imionami.

Galarowie posiadają jeszcze jedną umiejętność – łączenia run w całe wyrazy magiczne (nie chodzi tu o umiejętność pisania), które odczytywane litera po literze nic nie znaczą, ale są umiejętnym połączeniem kilku czarów runicznych, które w sumie tworzą nowy czar, zwykle bardzo potężny.

Gdyby na przykad zespolić wszystkie runy związane z wojną, otrzymalibyśmy czar, który dawałby tak przytła-



czającą przewagę nad wrogiem, że zwycięstwo byłoby pewne. Z drugiej jednak strony Galarowie niezwykle rzadko decydują się ingerować w tak przyziemne sprawy, jak wojny międzyplemienne i słowa runiczne stosują jedynie dla własnych spraw, związanych z rozpoznawaniem ponadziemskiego świata.

II

Jako dodatek potraktujemy używanie run do celów symbolicznych (o czym wspominaliśmy na samym początku). Każda runa jest odpowiednikiem pewnej litery, ta zaś oznacza słowo (a właściwie szereg pojęć), którego jest ona symbolem. W celach symbolicznych runy są stosowane przez każdego członka społeczności barbarzyńskiej, nie pociagają bowiem za sobą konotacji magicznych.



f u th a r k h n i ae R s t b m l

Tak przedstawiały się ich znaczenia symboliczne:

f – „fehu" – bydło; znaczenia dalsze: bogactwo, siła życiowa.
u – „uruR" – tur; siła męska, wojowniczość.
th – „thor" – błyskawica; burza, deszcz niosący urodzaj, płodność.
a – „asuR" – bóg; zjawiska nadprzyrodzone, niezrozumiałe.
r – „raidhu" – podróż; życie pozagrobowe u boku łaskawych dla wojownika bogów.
k – „kanu" – łódź; ziemia, urodzaj.
h – „hagla" – grad; nieszczęście, zniszczenie plonów.
n – „nauthiz" – potrzeba; pragnienie, marzenie.
i – „ing" – pokój; dobrobyt, spokój, płodność.
ae – „aegir" – morze; dostatek ryb, szczęście na łupieżczej wyprawie morskiej.
R – runa ta kończyła wiele nazw własnych i rzeczowników znaczących; koniec, śmierć, podkreślenie czegoś (wypowiedzi, groźby).
s – „sowelu" – słońce; życie, pomyślność, czas.
t – „tyr" – wojna; zwycięstwo, broń, szał.
b – „berkana" – brzoza; wiosna, początek życia.
m – „mannaR" – człowiek; jednostka, plemię (= ludzkość).
l – „laguR" – woda; żywioł życia i śmierci: dający urodzaj a jednocześnie silnie związany z podziemnymi demonami, niosącymi zagładę i niebezpieczeństwo.

Od razu można zauważyć, iż w znaczeniu symbolicznym duża część run kojarzona jest z urodzajem, szczęściem, bogactwem i pozytywną stroną życia. Jest to po prostu odzwierciedlenie pragnień zwykłych ludzi, którzy w ten sposób starali się „zakląć" los, choć przecież runy w ich wykonaniu nie posiadały żadnej siły magicznej.

Runy barbarzyńskie nadają się do przedstawiania treści całych słów i zdań, ale sami barbarzyńcy nie wykorzystują ich w tym zakresie. Dla nich runy to jedynie magia.



Maciej Kocuj

Czy ktoś widział Vadera?

Dawno, dawno temu, w pewnej wytwórni filmowej, jakiś facet imieniem George zrobił film. Można by powiedzieć, że to, co stało się później jest już historią. Ale to nieprawda. Legenda „Gwiezdnych Wojen" trwa i będzie trwać jeszcze długie lata.

Stało się tak, ponieważ dzieło George'a Lucasa ma charakter ponadczasowy. To naprawdę niesamowite, ale dzisiejsze piętnastolatki z wypiekami na twarzy śledzą przygody Hana Solo i Luke'a Skywalkera. I nie są to wcale miłośnicy przedpotopowego kina. W zdecydowanej większości to fani kolejnej części filmu „Terminator kontra Predator" (swoją drogą ciekawe, który z nich wygra tym razem).

Dość szybko stało się jasne, że liczba miłośników „Gwiezdnych Wojen" nie spadnie, a wręcz przeciwnie, będzie ciągle rosnąć. Na ekrany kin weszły kolejne części filmu, zabrano się za oparte na scenariuszu powieści. Gdy tylko nastała doba komputerów, fani dostali w swe ręce gry „Rebel Assault", „TIE Fighter", „X-Wing" i „Dark Force". Powstała też gra fabularna, dzięki której każdy może stać się rebeliantem i walczyć u boku Obi-Wana przeciw wrednemu Imperium. Dla nikogo nie było więc zaskoczeniem, gdy na rynku pojawiła się gra karciana pod jakże znamiennym tytułem „Star Wars".

Każda talia do gry zawiera 60 kart (30 kart Rebelii i 30 kart Imperium), plus kolorową instrukcję. Z napisów na pudełku możemy dowiedzieć się, że jest to edycja limitowana, zawierająca 324 różne karty. Na każdej z nich umieszczony jest jakiś kadr z filmu: statek kosmiczny, biegnący korytarzem Han Solo, zachód słońca na Tatooine. Nad zdjęciem widnieje nazwa karty i krótki opis, nie mający bezpośredniego znaczenia w grze. Poniżej kadru znajdują się współczynniki i zasady użycia danego atutu w trakcie rozgrywki. W grze występują następujące rodzaje kart: postacie, pojazdy transportowe, pojazdy kosmiczne, ekwipunek, miejsca, planety, efekty i karty specjalne. Zadaniem graczy jest opanowanie przy pomocy swych oddziałów różnych miejsc i wyparcie z nich przeciwnika. Należące do danego gracza karty są jego mocą. Aby wygrać trzeba go tej mocy pozbawić.

Gra przeznaczona jest dla dwóch graczy. Jeden z nich musi dysponować talią Rebelii, a drugi talią Imperium. Obydwie talie muszą mieć jednakową ilość kart. Standardowo po 60, ale gracze mogą uzgodnić między sobą dowolną liczbę. Bardzo łatwo jest odróżnić przynależność karty, do którejś ze stron. Rewersy kart należących do jasnej strony mocy są szare, a tych z ciemnej strony mocy – czarne.

Wszystkie, pojawiające się w tej edycji gry, postacie i miejsca pochodzą z pierwszego odcinka trylogii Gwiezdnych Wojen. Rozgrywka toczy się więc głównie w porcie kosmicznym Mos Eisley na Tatooine (rodzinnej planecie Luke a), w bazie rebeliantów na Yavinie, czy też w korytarzach Gwiazdy Śmierci. Zapowiedziane są już dodatki, w których znajdą się zapewne postacie i miejsca z pozostałych części trylogii.

Zasady gry nie są zbyt skomplikowane, a sama rozgrywka jest niezwykle pasjonująca. Szala zwycięstwa wielokrotnie przechyla się na różne strony i do ostatniej chwili nikt nie może być pewny wygranej. Układanie talii nie jest na razie zbyt ciekawe. Po prostu wkłada się do niej wszystkie najlepsze karty (nie daje się układać tak zwanych „talii tematycznych"). Miejmy nadzieję, że to się zmieni wraz z ukazaniem się nowych dodatków.

A więc do dzieła! Wyruszajcie na podbój wszechświata. I niech moc będzie z wami.



NOWA KRAINA GOBLINÓW 5

Redaguje zespół:
Kurzymiś
(redaktor naczelny),
Kurzymiś
(sekretarz redakcji),
Kurzymiś
(dział łączności
z pobliską pizzernią).

Stale współpracują:
Kurzymiś i Yossa
„Kłać sie dziwko".

ALTERNATYWNA GAZETKA ROLPLEJOWA

WSTĘPNIACZEK

Witajcie

Jak zapewne zdążyliście zauważyć, zmienił się nieco skład naszej redakcji. Stało się tak, gdyż dotychczasowy profil pisma nie spełniał oczekiwań naszych czytelników. Nastała pora, aby zająć się rzeczami bardziej interesującymi, to znaczy konkretnie mną. Pragnę zauważyć, że osobiście wysunąłem tę propozycję i całkowicie ją popieram. Bądź, co bądź znam się na tym temacie najlepiej. A więc serdecznie zapraszam do lektury. Mamy dziś dla was sporo ciekawych rzeczy.

KURZYMIŚ



Na dobry początek proponuję zająć się tym, co najistotniejsze, czyli zbawianiem duszyczek. Oto najsłuszniejsza z prowadzących do tego celu dróg.

OCHLEJ

Ochlej (zwany też Opojem) – bożek pijaństwa i trunków wszelakich, patron i opiekun Kurzymisiów.

CHARAKTER BÓSTWA – słaby, zawsze ulega każdej pokusie.

SYMBOL – kufel, kielich lub flaszka, a najlepiej wszystko razem, wypełnione po brzegi jakimś trunkiem.

ŚWIĄTYNIE – oficjalne władze nie uznają kultu Ochleja. Świątynie są więc w większości zakamuflowane i wyglądają jak zwykłe karczmy. Można je odróżnić tylko po tym, że podawane w takich miejscach trunki nie są rozcieńczone wodą.

DNI ŚWIĄTECZNE – święta ku czci Ochleja obchodzone są ostatniego dnia każdego miesiąca. Nie dotyczy to jednak tych wyznawców, którzy dostają wypłatę co tydzień. Mogą oni obchodzić Święto Ochleja cztery razy na miesiącu.

KAPŁANI – kapłani Ochleja wyglądają jak zwykłe moczymordy, tyle tylko, że zawsze mają przy sobie symbol bóstwa, co niestety nie odróżnia ich zbytnio od innych pijaczków.

NOWICJAT – nowicjuszem kultu może zostać każdy, kto nie jest abstynentem.

UMIEJĘTNOŚCI – kapłani Ochleja nabywają podczas nowicjatu następujące umiejętności: wznoszenie toastów, pijackie przyśpiewki, leczenie kaca i warzenie piwa (przy pomocy wagi szalkowej).

CZARY SPECJALNE – kapłani Ochleja mogą rzucać następujące zaklęcia:

Zesłanie kaca

TYP: czar bojowy
ZASIĘG: dotyk
CZAS TRWANIA: około pięciu godzin
SKŁADNIKI: kilka kropel alkoholu
OPIS: Zaklęcie to wywołuje magicznego kaca, który zaczyna niemiłosiernie męczyć ofiarę. Wszystkie współczynniki osoby, na którą został rzucony czar, redukowane są o jedną trzecią. Powrót do pełni sił następuje dopiero po kilku godzinach.

Wykrycie karczmy

TYP: zaklęcie ratunkowe
ZASIĘG: najbliższa okolica
CZAS TRWANIA: średni
SKŁADNIKI: pusta butelka
OPIS: Rzucanie tego czaru do złudzenia przypomina tradycyjną grę „w butelkę". Tyle tylko, że efektem kręcenia flaszką jest wskazanie przez nią kierunku, w którym znajduje się najbliższa gospoda.

Pijacka czkawka
TYP: czar bojowy (ze średniego poziomu)
ZASIĘG: rzut beretem
CZAS: 212 czknięć
SKŁADNIKI: trochę wina
OPIS: Zaklęcie to wywołuje u ofiary gwałtowny atak czkawki. Czkającemu nieustannie osobnikowi mogą wypaść z rąk przedmioty (50% szans na czknięcie), a nawet może się on przewrócić (10% szans na czknięcie). Jedynym antidotum może być przestraszenie delikwenta (najlepiej przy pomocy Paladyna Arturiusa).

Przyzwanie hordy alkoholików
TYP: czar bojowy (z wysokiego poziomu)
ZASIĘG: 50 kilometrów kwadratowych
CZAS TRWANIA: dwie godziny
SKŁADNIKI: kilka butelek wódki
OPIS: Czar ten przywołuje K6 alkoholików, którzy na 150% są pijani. Alkoholicy są zahipnotyzowani i wykonują polecenia kapłana, który ich przyzwał. Zaklęcie to nie może być rzucone, jeżeli w promieniu pięciu kilometrów nie ma żadnej karczmy bądź zajazdu. Po zakończeniu działania czaru alkoholicy wracają do miejsca, z którego zostali przyzwani i zapominają o wszystkich wydarzeniach.

Przywołanie żywiołaka alkoholu
TYP: czar bojowy (z bardzo wysokiego poziomu)
ZASIĘG: 10 metrów
CZAS TRWANIA: godzina z hakiem
SKŁADNIKI: beczka odpowiedniego trunku
OPIS: Zaklęcie to pozwala kapłanowi przyzwać żywiołaka alkoholu (tak zwanego alkoholołaka) i przez jakiś czas go kontrolować. Najłatwiej jest przywołać żywiołaka piwa (piwołaka) lub wina (winołaka). Żywiołaki mocniejszych trunków są silniejsze i bardziej niebezpieczne, ale trudno jest nad nimi utrzymać kontrolę. Stworów tych nie warto używać w walce przeciw krasnoludom, gdyż żywiołaki zostają wtedy zwykle natychmiast skonsumowane (krasnoludy znajdują się po prostu w swoim żywiole).

Mariusz Kraśniewski & S-ka

Teraz kilka słów o tym, że nie tylko u nas, ale i na całym świecie najważniejsze są Kurzymisie.

AFRICON '96

Pod koniec zeszłego miesiąca odbył się już trzeci z kolei afrykański konwent AFRICON '96. Tym razem zorganizowany został w Bostwanie nad rzeką Ugatonga (a właściwie nad wyschniętym korytem tej rzeki). Nie zabrakło tam oczywiście i naszej delegacji. Nauczeni doświadczeniem wyruszyliśmy na konwent miesiąc wcześniej (poprzednim razem dotarliśmy na miejsce imprezy w tydzień po jej zakończeniu). Każdy ze zwykłych uczestników otrzymał identyfikator w postaci kła hieny. Zaproszonych gości można było poznać po tym, że nosili na szyi kieł goryla. Zaś sami organizatorzy zarezerwowali dla siebie kły lwów. Pierwszej nocy doszło do pożałowania godnego incydentu. Jeden z członków naszej delegacji (nałogowy kolekcjoner konwentowych identyfikatorów) postanowił powiększyć swoją kolekcję i wybrał się na poszukiwanie kłów. W ciemnościach natknął się na dość spory egzemplarz. Kieł ten należał jednak do słonia, który nie miał najmniejszego zamiaru się z nim rozstawać. Kolekcjoner został dotkliwie poturbowany, co praktycznie wyłączyło go z dalszego uczestnictwa w konwencie.

Pierwszego dnia imprezy odbyło się spotkanie z redakcją nowego czasopisma sieciowego. Już wkrótce ma ono docierać do wszystkich zakątków Afryki przy pomocy sieci tam-tamów. Jak się dowiedzieliśmy na spotkaniu, redakcja pierwszego afrykańskiego czasopisma sieciowego planuje wiele artykułów na temat gier fabularnych. Pewien kłopot jest ze scenariuszami przygód. Ze względu na formę przekazu gracze mimowolnie będą zapoznawać się z ich treścią. Rozwiązaniem mogą być zatyczki do uszu lub opracowanie specjalnego szyfru, znanego jedynie mistrzom gry.

Atrakcją wieczoru był panel na temat wyższości magii szamanów nad magią czarowników (bądź odwrotnie) z udziałem samych zainteresowanych. Nie obyło się oczywiście bez rękoczynów.

Drugiego dnia rano odbyły się tradycyjne wyścigi nosorożców (jeden z nich stratował wynajętą przez nas chatę) i spotkanie z wydawcą pierwszej afrykańskiej gry karcianej. Gra ta w swej podstawowej wersji rozgrywana jest przy pomocy kart pocztowych. Jedyną jej zaletą jest to, że można w nią grać korespondencyjnie.

Przez cały czas trwał konkurs rysunków naskalnych. Nagrodą dla zwycięzcy była możliwość dorysowania czegoś do znajdujących się w pobliskiej jaskini oryginalnych malowideł z paleolitu.

Na zakończenie wszyscy uczestnicy wzięli udział w nie zaplanowanym, niezwykle emocjonującym LARP-ie (czyli w grze na żywo), gdyż na teren konwentu wdarł się wygłodniały lew.

Podczas imprezy wręczono tradycyjnie Wielką Nagrodę Kurzymisia. W tym roku otrzymał ją Kali Musampa za szczególne zasługi w szerzeniu RPG wśród goryli.

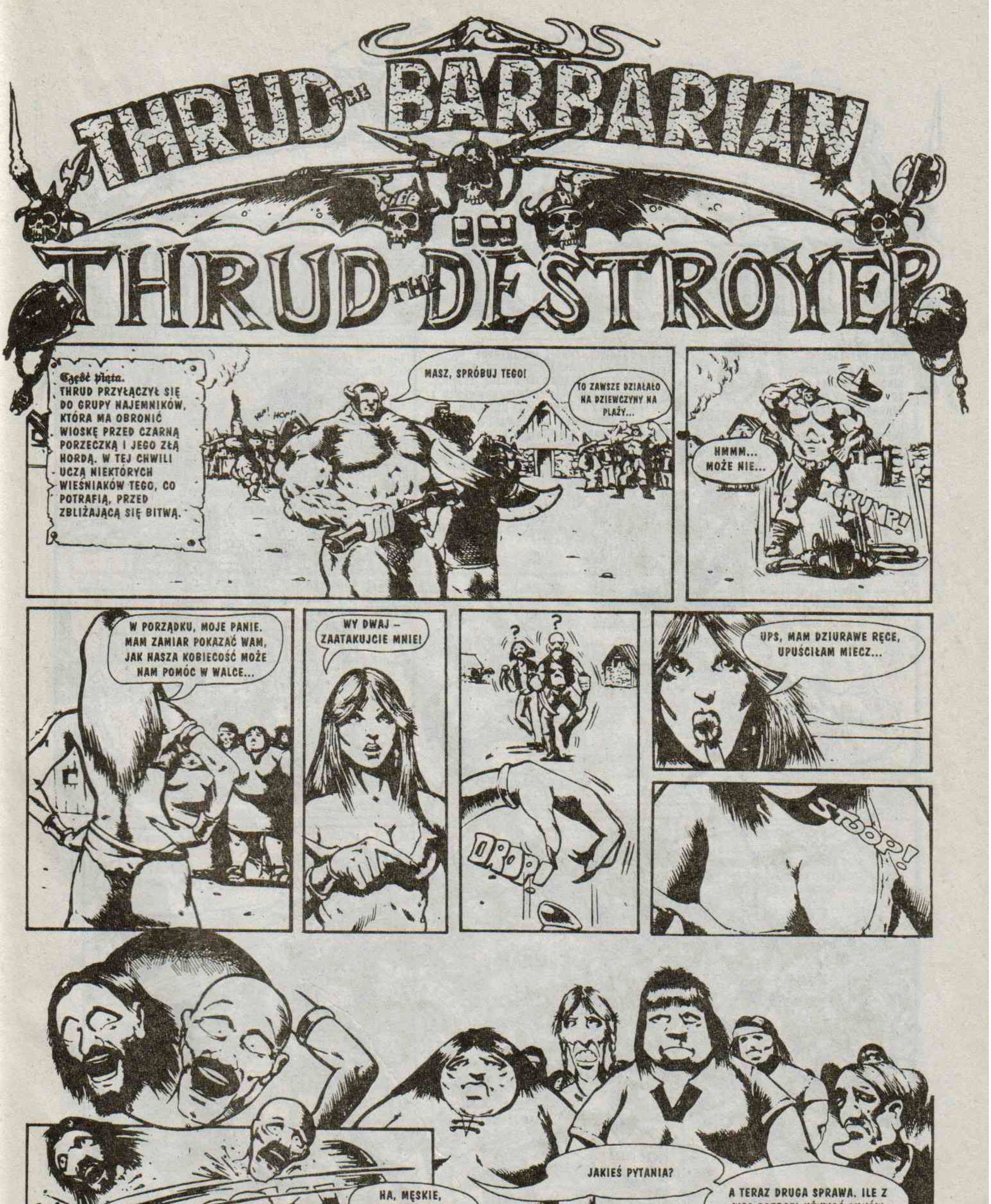
Myślę, że konwent można zaliczyć do udanych, gdyż cała nasza delegacja uszła z życiem i szczęśliwie wróciła do domu.

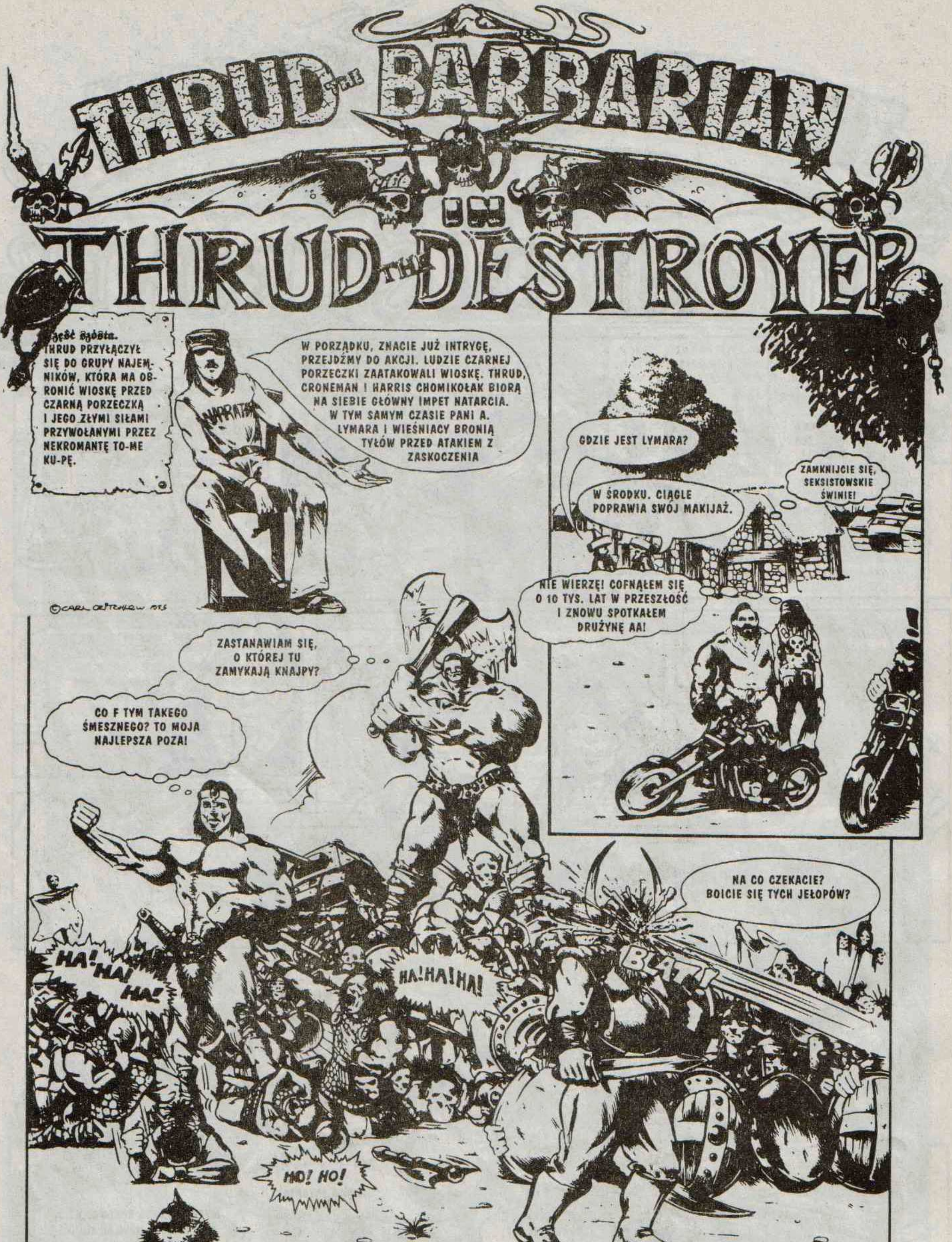
Anonimowy Członek Redakcji

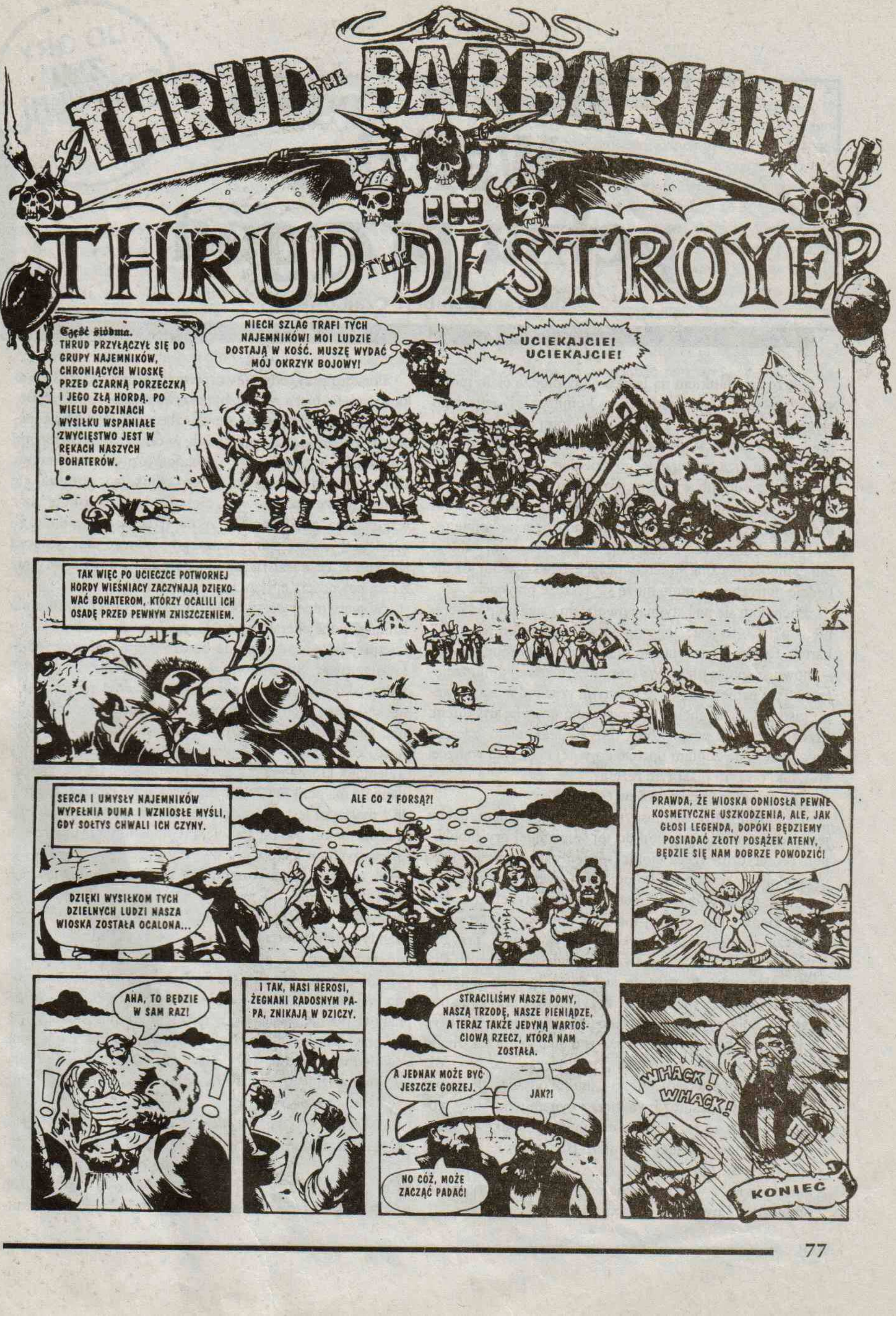


W następnym numerze:
WYWIAD Z KURZYMISIEM
KURZYMISIE W RPG
KURZYMISIOWY HOROSKOP
i być może coś o Kurzymisiach.


THRUD THE BARBARIAN
IN
THRUD THE DESTROYER
Część czwarta.
THRUD ZOSTAŁ PRZYJĘTY JAKO NAJEMNIK DO GRUPY WIEŚNIAKÓW ZAATAKOWANYCH PRZEZ TYRANA ZNANEGO JAKO "CZARNA PORZECZKA". PO ZAPOZNANIU ZE SWYMI TOWARZYSZAMI BRONI, WYRUSZYŁ WYKONAĆ SWĄ MISJĘ... W MIĘDZYCZASIE W ZAMKU CZARNEJ PORZECZKI...
A, JUŻ JESTEŚ, MÓJ PANIE. MAM NADZIEJĘ, ŻE MIŁO SPĘDZAŁEŚ CZAS, GWAŁCĄC I RABUJĄC?
MAM KILKA DOBRYCH WIADOMOŚCI ZWIĄZANYCH Z MOIMI DOŚWIADCZENIAMI. JEŚLI BĘDZIESZ TAK UPRZEJMY I PÓJDZIESZ ZE MNĄ...
STALI CZYTELNICY ROZPOZNAJĄ ZAPEWNE TĘ DZIWNĄ POSTAĆ JAKO ZŁEGO NEKROMANTĘ TO-ME KU-PĘ (CHYBA NIE MYŚLELIŚCIE, ŻE ON NAPRAWDĘ ZGINĄŁ PODCZAS WYBUCHU?)
JAK ZAPEWNE WASZA POTWORNOŚĆ WIE, MOJE POPRZEDNIE EKSPERYMENTY OGRANICZAŁY SIĘ DO PRZENOSZENIA W CZASIE POJEDYNCZYCH, NIEOŻYWIONYCH OBIEKTÓW...
...AŻ DO TERAZ. JEDNAKŻE, DZIĘKI TWOJEMU WSPARCIU FINANSOWEMU, PANIE, MOJE DOŚWIADCZENIA WRESZCIE PRZYNIOSŁY EFEKTY. SPÓJRZ!
...ESENCJA ZŁA W LUDZKIEJ POSTACI Z INNEGO CZASU – Z TAKĄ SIŁĄ BĘDZIEMY MOGLI PODBIĆ CAŁY ŚWIAT!
TO BRZMI BARDZO PIĘKNIE, ALE JAK MAMY TO WSZYSTKO WNIEŚĆ PO ZALANYCH KRWIĄ SCHODACH?!


THRUD THE BARBARIAN
IN
THRUD THE DESTROYER
Część piąta.
THRUD PRZYŁĄCZYŁ SIĘ DO GRUPY NAJEMNIKÓW, KTÓRA MA OBRONIĆ WIOSKĘ PRZED CZARNĄ PORZECZKĄ I JEGO ZŁĄ HORDĄ. W TEJ CHWILI UCZĄ NIEKTÓRYCH WIEŚNIAKÓW TEGO, CO POTRAFIĄ, PRZED ZBLIŻAJĄCĄ SIĘ BITWĄ.
MASZ, SPRÓBUJ TEGO!
TO ZAWSZE DZIAŁAŁO NA DZIEWCZYNY NA PLAŻY...
HMMM... MOŻE NIE...
KRUNP!
W PORZĄDKU, MOJE PANIE. MAM ZAMIAR POKAZAĆ WAM, JAK NASZA KOBIECOŚĆ MOŻE NAM POMÓC W WALCE...
WY DWAJ – ZAATAKUJCIE MNIE!
?
?
DROP!
UPS, MAM DZIURAWE RĘCE, UPUŚCIŁAM MIECZ...
STOOP!
HA, MĘSKIE, SZOWINISTYCZNE ŚWINIE!
JAKIEŚ PYTANIA?
A TERAZ DRUGA SPRAWA. ILE Z WAS POTRAFI UŻYWAĆ ŁUKÓW I STRZAŁ?


THRUD THE BARBARIAN IN THRUD THE DESTROYER
Część szósta.
THRUD PRZYŁĄCZYŁ SIĘ DO GRUPY NAJEMNIKÓW, KTÓRA MA OBRONIĆ WIOSKĘ PRZED CZARNĄ PORZECZKĄ I JEGO ZŁYMI SIŁAMI PRZYWOŁANYMI PRZEZ NEKROMANTĘ TO-ME KU-PĘ.
W PORZĄDKU, ZNACIE JUŻ INTRYGĘ, PRZEJDŹMY DO AKCJI. LUDZIE CZARNEJ PORZECZKI ZAATAKOWALI WIOSKĘ. THRUD, CRONEMAN I HARRIS CHOMIKOŁAK BIORĄ NA SIEBIE GŁÓWNY IMPET NATARCIA. W TYM SAMYM CZASIE PANI A. LYMARA I WIEŚNIACY BRONIĄ TYŁÓW PRZED ATAKIEM Z ZASKOCZENIA
GDZIE JEST LYMARA?
W ŚRODKU. CIĄGLE POPRAWIA SWÓJ MAKIJAŻ.
ZAMKNIJCIE SIĘ, SEKSISTOWSKIE ŚWINIE!
NIE WIERZĘ! COFNĄŁEM SIĘ O 10 TYS. LAT W PRZESZŁOŚĆ I ZNOWU SPOTKAŁEM DRUŻYNĘ AA!
ZASTANAWIAM SIĘ, O KTÓREJ TU ZAMYKAJĄ KNAJPY?
CO F TYM TAKEGO ŚMESZNEGO? TO MOJA NAJLEPSZA POZA!
NA CO CZEKACIE? BOICIE SIĘ TYCH JEŁOPÓW?
HA! HA! HA!
HA!HA!HA!
BLAT!
HO! HO!


THRUD THE BARBARIAN
IN
THRUD THE DESTROYER
Część siódma.
THRUD PRZYŁĄCZYŁ SIĘ DO GRUPY NAJEMNIKÓW, CHRONIĄCYCH WIOSKĘ PRZED CZARNĄ PORZECZKĄ I JEGO ZŁĄ HORDĄ. PO WIELU GODZINACH WYSIŁKU WSPANIAŁE ZWYCIĘSTWO JEST W RĘKACH NASZYCH BOHATERÓW.
NIECH SZLAG TRAFI TYCH NAJEMNIKÓW! MOI LUDZIE DOSTAJĄ W KOŚĆ. MUSZĘ WYDAĆ MÓJ OKRZYK BOJOWY!
UCIEKAJCIE! UCIEKAJCIE!
TAK WIĘC PO UCIECZCE POTWORNEJ HORDY WIEŚNIACY ZACZYNAJĄ DZIĘKOWAĆ BOHATEROM, KTÓRZY OCALILI ICH OSADĘ PRZED PEWNYM ZNISZCZENIEM.
SERCA I UMYSŁY NAJEMNIKÓW WYPEŁNIA DUMA I WZNIOSŁE MYŚLI, GDY SOŁTYS CHWALI ICH CZYNY.
DZIĘKI WYSIŁKOM TYCH DZIELNYCH LUDZI NASZA WIOSKA ZOSTAŁA OCALONA...
ALE CO Z FORSĄ?!
PRAWDA, ŻE WIOSKA ODNIOSŁA PEWNE KOSMETYCZNE USZKODZENIA, ALE, JAK GŁOSI LEGENDA, DOPÓKI BĘDZIEMY POSIADAĆ ZŁOTY POSĄŻEK ATENY, BĘDZIE SIĘ NAM DOBRZE POWODZIĆ!
AHA, TO BĘDZIE W SAM RAZ!
I TAK, NASI HEROSI, ŻEGNANI RADOSNYM PA-PA, ZNIKAJĄ W DZICZY.
STRACILIŚMY NASZE DOMY, NASZĄ TRZODĘ, NASZE PIENIĄDZE, A TERAZ TAKŻE JEDYNĄ WARTOŚCIOWĄ RZECZ, KTÓRA NAM ZOSTAŁA.
A JEDNAK MOŻE BYĆ JESZCZE GORZEJ.
JAK?!
NO CÓŻ, MOŻE ZACZĄĆ PADAĆ!
WHACK! WHACK!
KONIEC

DO GRY ZEW CTHULHU

Łukasz M. Pogoda

Walizka pełna przygód

Ilustracje: Hubert Czajkowski

Patrzę ze smutkiem na leżące na podłodze ciało mojego przyjaciela. Ogień płonący w kominku oświetla jego elegancką marynarkę z kaszmiru, na której czernią się plamy krwi, a wbity w głowę pogrzebacz mierzy w sufit niczym ramię ojca, pokazującego dzieciom księżyc. On także okazał się moim wrogiem, kolejnym sługą mroku. Zasługiwał tylko na śmierć. Patrzę na jego prawą rękę, wsuniętą za połę marynarki, na pewno zaciśniętą na kolbie rewolweru. Muszę coś z nim zrobić, ale wcześniej zabiorę mu tę niebezpieczną, śmiercionośną zabawkę. Jemu już nie będzie potrzebna, a mnie może się jeszcze przydać.

Pochylam się nad stygnącym ciałem i sięgam pod ubranie. Co?! Co to jest? Jego prawica ściska tylko jakiś plik kartek. Ochhh – przeciągam dłońmi po zmęczonej twarzy – znowu się pomyliłem. Wyszarpuję z martwej dłoni zmięte arkusze papieru, pokryte równymi rzędami maszynowego pisma. Chyba chciał się pochwalić nowym artykułem. Przeglądam go pospiesznie, gdyż zaraz ciało zacznie sztywnieć i nie zdołam upchać go w tej cholernej walizce. Hm, tak, o czym pisał tym razem?

Drodzy miłośnicy gry **Zew Cthulhu**!

Dziś zajmiemy się fascynującym problemem, jakim jest projektowanie przygód do tej wspaniałej gry fabularnej. Teoretycznie rzecz biorąc, możemy do tego zagadnienia podejść w sposób łopatologiczny i stworzyć scenariusz, opierając się jedynie na bestiariuszu. Niestety, efekt będzie raczej kiepski lub, inaczej mówiąc, „potworny" (z uwagi na dużą zawartość potworków). Wymyślanie przygód opartych tylko na mackowatych istotach ociekających śluzem i obtoczonych w mące jest zdecydowanie najgłupszym pomysłem z możliwych. Przykładowa przygoda pod tytułem „Zniszczyć Kutula" nieodmiennie będzie kończyć się krzykiem biednych Badaczy, zgniatanych przez długie macki przemiłego Wielkiego Przedwiecznego. No cóż, zgodnie z bestiariuszem Wielki Cthulhu odradza się po paru minutach po eksplozji wagonu z dynamitem, który teoretycznie miał go roznieść na cuchnące, zielonkawe strzępy. Jaki wniosek z tego wynika? Bohaterowie nie mają żadnych (no, prawie żadnych) szans w konfrontacji z którąkolwiek z większych lub potężniejszych istot rodem z opowiadań Lovecrafta i jego naśladowców.

Ponadto przygody potworne mają jeszcze kilka brzydkich wad. Po pierwsze, nazbyt przyzwyczajają naszych Badaczy do walki i babrania się we własnych i cudzych bebechach. Po drugie, zmieniają ich w obwieszonych tonami śmiercionośnego żelastwa, psychopatycznych morderców, którzy likwidują wszystko, co cmokając porusza się w mroku (szczerze mówiąc, niektórzy zaczną to robić bez względu na okoliczności). A po trzecie, spowodują, że oszaleją. I jeszcze jedno: pewnego pięknego dnia skończą się nam w bestiariuszu łagodniejsze potworki i wtedy już z całą pewnością nastąpi koniec pieśni.

W pierwotnej wersji bestiariusza do **Zewu Cthulhu** nie istniały żadne charakterystyki – znajdowały się w nim tylko opisy potworów. Było to bardzo dobre podejście. Miało sugerować Strażnikom, że potwory należy traktować tylko, jako jeden z wielu elementów złożonej intrygi, gdzie nie są istotne cechy przeciwników, ale sam fakt ich istnienia. Niestety, wadą tego pomysłu jest nadmierna dowolność, co skwapliwie wykorzystaliby wszyscy Strażnicy Tajemnic, którzy pragną dokopać graczom. (A co, nie podano ile ma punktów wytrzymałości, więc pewnie toto małe z mackami jest nieśmiertelne). Zostawmy jednak ten temat na boku, gdyż panowie z **Chaosium** po obejrzeniu pierwszych projektów gry stwierdzili, że bez szeregów cyferek ani rusz, dzięki czemu dziś możemy się dowiedzieć, że Cthulhu ma 100 punktów inteligencji. (I tak, i siak wszystko jest wzięte z sufitu, gdyż pomysłodawca gry, Sandy Petersen, wszystkie cechy wymyślił w ciągu jednego, radosnego wieczora).

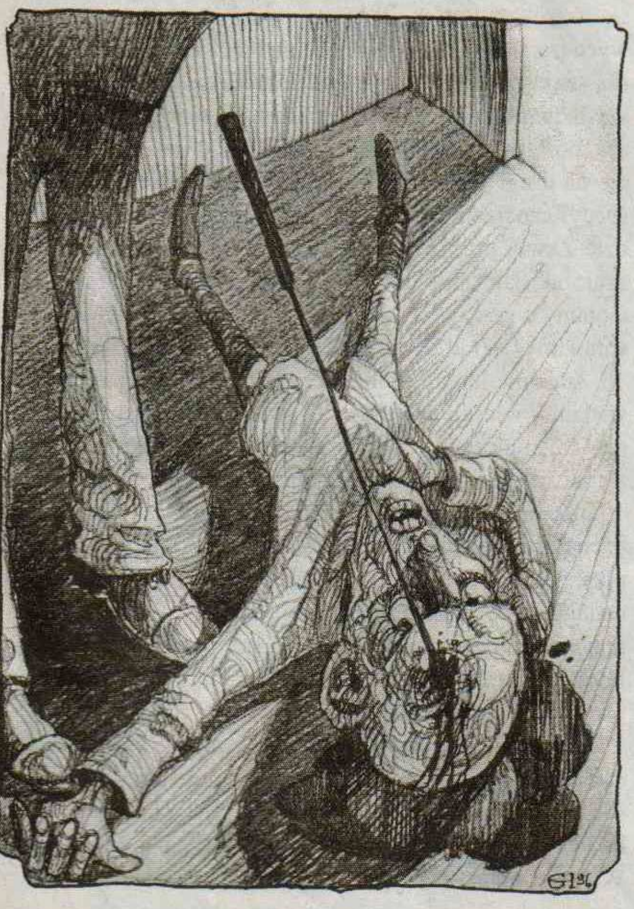
„Potworne" scenariusze to nie jedyna odmiana przygód do gry **Zew Cthulhu** – dzięki za to Yog-Sothotowi. Alternatywę dla nich stanowią w naszej nieformalnej klasyfikacji przygody mordercze. Jak sama nazwa wskazuje, są one ewidentnie niezbyt przyjemne dla Badaczy – biorący w nich udział gracze nie powinni przywiązywać się do swoich bohaterów.

Mimo wszystko, mordercze przygody stoją na nieco wyższym poziomie niż te opisane przed chwilą. Potworki są w nich jedynie narzędziami, a nie meritum scenariusza. Co zatem stanowi o słabości opisywanych historii? Ich główną wadą była i jest nadmierna komplikacja oraz okrut-

ne konsekwencje czekające wszystkich Badaczy, którzy popełnili choć jeden malutki błąd. Chyba wszyscy wiedzą, że jeśli Strażnik chce przerobić Odkrywców na pulpety, nie potrzebuje napisanej w tym celu historii.

Niestety, do klasy przygód morderczych należała znakomita większość starych scenariuszy **Chaosium**, choć wiele z nich było opracowanych genialnie. Przykładem może być najsłynniejsza i chyba najdroższa (prawie 40 dolarów) kampania na świecie, czyli „Horror w Orient Ekspresie". Składające się na nią historie można przeżyć pod warunkiem, że będzie się zwracać uwagę na każdy, najdrobniejszy nawet szczególik i (to ważne) będzie się zawsze wyrzucać na kostkach wyniki średnie lub niższe. No cóż, gracze zazwyczaj podchodzą do gry trochę niefrasobliwie i ciężko uświadomić im ogrom niebezpieczeństwa, stojącego przed Badaczami. A kostki, jak wiadomo, są nieprzewidywalne, więc jeszcze nikomu nie udało się przejść całej kampanii tylko jedną postacią nie oszukując Strażnika. Konia z rzędem temu, kto zdołał chociaż wsiąść cały i zdrowy do samego Orient Ekspresu!

Tak zatem doszliśmy do właściwego rodzaju przygód (bez szczególnej nazwy) łączących w sobie najróżniejsze elementy w sposób wyważony i zarazem pozbawiony przesady. Ogólnie rzecz biorąc, scenariusze do **Zewu Cthulhu** powinny zawierać umiarkowaną dawkę niebezpieczeństwa i tolerować w ograniczonym zakresie głupotę Badaczy.



Przygoda powinna bohaterów wciągać, ale nie do ośliniozych paszczy. To nie musi być kolejne przedstawienie z serii „Zwycięstwo Wielkich Przedwiecznych nad rodzajem ludzkim". Niebezpieczeństwo stanowione przez różnego rodzaju szaleńców i kultystów jest dla naszych celów całkowicie wystarczające. A jako główny motyw przygody możemy przykładowo wykorzystać dziwne artefakty o potężnej mocy, księgi o wypalającej umysły treści i tym podobne przyjemności, oczywiście poszukiwane przez powyższych kultystów i maniaków. Niestety, nie zawsze udaje się połączyć wszystkie wymienione powyżej motywy, ale serwując za każdym razem graczom trochę inną mieszankę grozy, niebezpieczeństwa, grobowej stęchlizny i tajemnicy czynimy przygody bardziej urozmaicone, szczególnie jeżeli lubimy prowadzić regularnie w niezbyt dużych odstępach czasu.

Oto krótki przykład, jak zrobić miłą przygodę, która niekoniecznie dobrze się zakończy. Jej głównym elementem będzie fikcyjny zegar z wieku XVI, obdarzony szczególną mocą. Aby stał się nieco bardziej intrygujący dodajmy, że zbudował go nieznany holenderski rzemieślnik, o nazwisku van der Weyden (jeśli brakuje nam odpowiedniego nazwiska, możemy przejrzeć encyklopedię albo album malarstwa europejskiego). Zegar, jak to zegar, coś robić powinien. Jednak okultystyczne czasomierze rzadko kiedy robiły to, co im przeznaczono. Zegar van der Weydena będzie zatem ujmował lat użytkownikowi postarzając zarazem osoby mu towarzyszące. Poszukiwania nieśmiertelności i metody pozwalające na jej osiągnięcie to chwyt równie stary, co kamień filozoficzny, ale do naszych celów jak znalazł. Mamy już zatem artefakt. (Jego rolę niekiedy może równie dobrze wypełniać nieokreślony bohater niezależny, posiadający informacje o kluczowym znaczeniu itp.). Teraz trzeba w jakiś sposób Badaczy wysłać na misję.

A zatem niech skontaktuje się z nimi zniedołężniały historyk, zainteresowany starym czasomierzem i drżącym głosem poprosi o odzyskanie z łap wstrętnych szaleńców kilku kawałków cennego obiektu o ogromnej wartości naukowej i historycznej. Oczywiście to tylko pozory – staruszek wysyłający bohaterów po zegar jest zakamuflowanym okultystą i aż się ślini na samą myśl o czekającej go drugiej młodości. Gracze są jednak łatwowierni, więc nic nie podejrzewając grzecznie potuptają wypełnić zlecenie.

Proste? Aż za bardzo. Oto, co później nastąpi: Bohaterowie narażając życie odzyskają kawałki zegara i z uśmiechem na ustach wręczą je biednemu staruszkowi, który stracił ostatnie 10 lat swojego życia na poszukiwaniu tego cacka. *Finis coronat opus*, czyli koniec wieńczy dzieło, jak niegdyś mawiano. Przewrotny i perfidny dziadunio, nie kryjąc radości zaprosi naszych Badaczy na prezentację odrestaurowanego zegara i odczyt zatytułowany „Szczególne cechy holenderskich zegarów z przełomu szesnastego i siedemnastego wieku". A potem, gdy nadejdzie odpowiedni moment, nakręci to stare cacko i puści je w ruch.

Po 10 rundach wszyscy obecni na sali umrą ze starości, a dziarski młodzieniec ze starym zegarem pod pachą opuści salę i wyjdzie z budynku, żegnany znudzonym spojrzeniem portiera.

Ani jednego potwora, a misja tak prosta, że aż śmieszna, choć odpowiednio wzbogacona i udziwniona może się okazać wystarczająco intrygująca i groźna. Tego typu przygody opierają się głównie na tajemnicy, poszukiwaniach, a także pościgu. Początkowo należy jednak stworzyć złudzenie spokoju i rozleniwienia. Odzyskanie zegara powinno być banalnym zadaniem. Dopiero gdy Odkrywców zaczną nachodzić dziwni goście, a gruntowne badanie posiadanych części czasomierza ujawni sporo niepokojących szczegółów, powinny ogarnąć ich wątpliwości. Dlaczego zleceniodawca poszukuje rzeczonego zegara od tak dawna? Dlaczego jest on tak dla wszystkich istotny? Dlaczego tarczę podzielono na 13 godzin, a w emalię cyferblatu wtopione są niezrozumiałe inskrypcje? Czy gracze zwrócą uwagę na te i inne drobiazgi? Czy będą pamiętać, że w naszej ukochanej grze wszystko i wszyscy są podejrzani? Bohaterowie powinni się ocknąć dopiero wtedy, gdy droga powrotna będzie zamknięta, a zatem odpowiednie fakty trzeba początkowo zataić. Co uczynią Badacze po odkryciu prawdy? Pamiętajmy, że staruszka może zirytować zwłoka, a dotychczasowego właściciela (lub właścicieli) z pewnością rozzłościła utrata cennego artefaktu.

Opisany przykład (który jest prawie gotową przygodą) doskonale się sprawdza jako fragment większej układanki. Niestety, ma on jedną, ale dość poważną wadę – zawiera niewielki ładunek grozy i niepokoju, który ciężko stworzyć, gdy postacie zwiedzają wiele miejsc. Odpowiedni klimat i uczucie zagrożenia łatwiej stworzyć izolując Badaczy od świata zewnętrznego lub skazując ich na działanie w ciemnościach, czy w miejscach powszechnie uważanych za tabu. Cmentarz, katakumby i tym podobne – skąd my to znamy?

Możemy także sięgnąć po motywy związane z duchami – w końcu po coś zamieszczono ich cechy w bestiariuszu, choć sam opis by wystarczył (o czym już mówiliśmy). Uwięziona przez okrutny i rzecz jasna krwawy rytuał dusza, błagająca bohaterów o pomoc jest wspaniałą kopalnią wstrętnych pomysłów z szufladki podpisanej „Jak wysłać graczy po złote runo i inne chamskie metody robienia Badaczy w konia". Osobom, które zapragną wziąć udział w tego typu przygodach, polecam bardzo przyjemny zbiorek opowiadań zatytułowany „Opowieści starego antykwariusza", pióra Montague Rhodes Jamesa – wymarzony materiał dla wielbicieli lamp gazowych, czyli scenariuszy dziejących się w roku 1890. Uprzedzam, że Cthulhu nie ma tam za grosz, ale jest za to mnóstwo innych przysmaków.

Jak widać, przez dłuższy czas możemy się spokojnie obyć bez oślizłych potworków, które, jak wiadomo, i tak kiedyś wypełzną z mroku i z głośnym mlaskaniem skonsumują głupich Badaczy na podwieczorek.

Pamiętajmy też, że głównym celem większości typowych przygód jest doprowadzenie graczy do paranoi – muszą szukać niebezpieczeństwa w każdym cieniu. Im większy ładunek grozy umiemy przekazać graczom, tym prostsza może być intryga, gdyż fabuła schodzi w tym momencie na drugi plan. Jeśli jednak nie potrafimy stworzyć tej specyficznej atmosfery strachu, to albo przestańmy prowadzić **Zew Cthulhu**, albo zacznijmy uciekać się do takich sztuczek, jak opisano powyżej. Być może wtedy nie wywołamy u graczy tak intensywnego dreszczyku emocji, ale sprawimy, że nie znudzą ich nasze wysiłki.



Zupełnie innym problemem jest sposób, w jaki poprowadzimy właśnie wymyśloną, świeżutką przygodę. Strażnik Tajemnic może być sprawiedliwy, jak król Salomon, ale może też wstrętnie oszukiwać, aby pod koniec przygody móc pozbierać karty postaci i złośliwie się uśmiechając naciąć nożem kuchennym kolejny karb w okładce podręcznika (jak wiadomo, twarda tektura świetnie się do tego nadaje). Bywają i tacy Strażnicy, którzy bezwstydnie pomagają graczom, aby ci mogli zapisać na swoim koncie kolejny sukces. Ale, jako że jest to temat na zupełnie inny artykuł, w tym miejscu zakończymy nasze dywagacje.

Eeeee, nic ciekawego. Mnę zadrukowane kartki i wrzucam do ognia. Potem wyciągam pogrzebacz i opalam w kominku pokrywającą go, sczerniałą już krew. Na końcu łapię nieruchome ciało pod pachy i ciągnę do piwnicy. Walizko, mam dla ciebie kolejny ładunek...

DO GRY ZEW CTHULHU

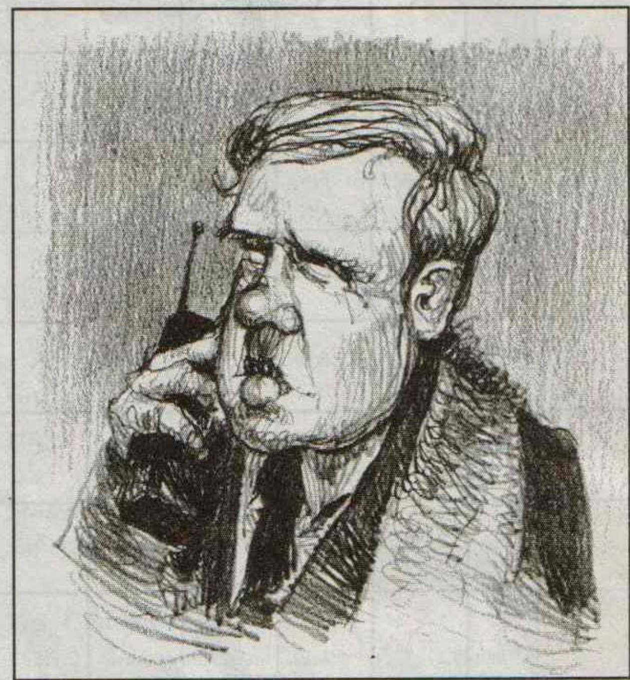
Rafał Nowocień

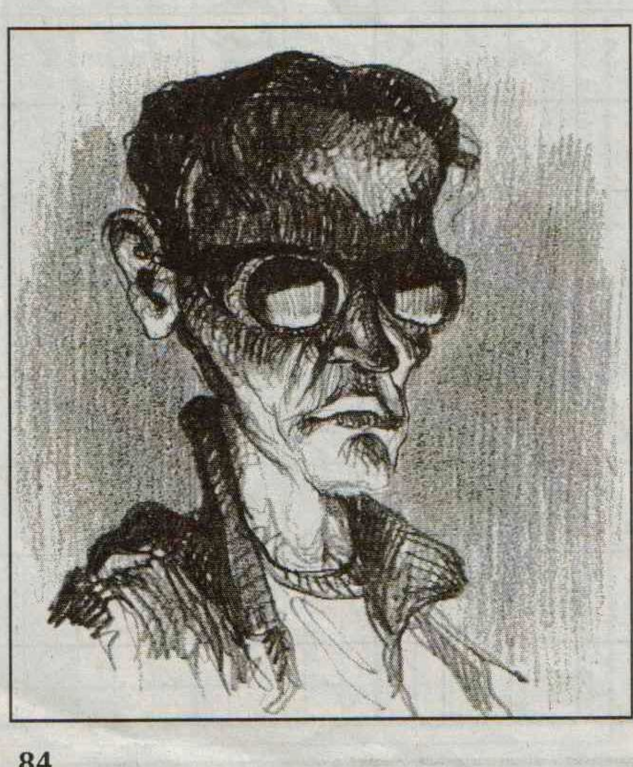
Nowe profesje Lata 90. naszego wieku

Ilustracje: Hubert Czajkowski

Hacker

Jest to profesja istniejąca od zaledwie kilku lat. Hacker włamuje się do komputerowych baz danych, kopiując lub niszcząc ważne informacje. Jego działalność może przynieść niepowetowane szkody, zwłaszcza jeśli w obszarze jego zainteresowania znajdą się np. dane klientów zgromadzone w komputerach banków, zakładów ubezpieczeniowych, policji itp. Wielu hackerów działa na zlecenie wielkich korporacji, wykradając dane o nowych produktach konkurencji. Oczywiście działalność ta jest nielegalna, lecz prawo dotyczące przestępstw komputerowych jest zróżnicowane w poszczególnych krajach, dzięki czemu hackerzy niejednokrotnie unikają odpowiedzialności karnej. Ludzie ci rzadko mają kontakty ze środowiskami przestępczymi, uważając się za coś w rodzaju „elity” użytkowników komputerów. Mają szerokie, lecz bardzo powierzchowne kontakty (przede wszystkim poprzez sieć Internet) z innymi użytkownikami komputerów.





Hackerem może być zarówno kobieta, jak i mężczyzna.

Umiejętności: znajomość komputerów, język angielski, elektronika + 3 dowolne inne umiejętności.

Biznesmen

Określenie „biznesmen” jest pojęciem stosunkowo szerokim. Potocznie określa się tym mianem właściciela lub pracownika dużej firmy, zajmującego stanowisko kierownicze. Do jego obowiązków należy negocjowanie umów z partnerami i klientami rodzimej firmy. Biznesmen często podróżuje do innych krajów w sprawach służbowych. Chociaż jego sytuacja materialna jest ustabilizowana, rzadko kiedy znajduje czas na tzw. przyjemności życia. Praca w firmie i dla dobra firmy zajmuje go niemal całkowicie, nie pozostawiając wiele miejsca na



cokolwiek innego (wielu biznesmenów jest pracoholikami). Zazwyczaj posiada solidne wykształcenie (zwykle ekonomiczne lub prawnicze) i szerokie kontakty w różnych częściach świata. Jest stałym gościem ekskluzywnych hoteli, międzynarodowych targów i konferencji handlowych.

Umiejętności: dowolny język obcy (najczęściej angielski lub niemiecki), księgowość, prawo, wiarygodność, obsługa komputera, wmawianie + 1 dowolna umiejętność.

Gwiazda mediów

W radiu, prasie i telewizji pracują tysiące ambitnych ludzi. Niestety, tylko niewielu znanych jest szerszej rzeszy odbiorców. O ile bowiem stosunkowo łatwo jest otrzymać swoje życiowe „5 minut" w blasku reflektorów i przed okiem kamery, o tyle trudniej jest zamienić chwilową sławę w trwały sukces, owocujący stałą obecnością „na pierwszym planie". Ci, którym się udało, są zazwyczaj celem ataków młodszych rywali, mających nadzieję na zajęcie ich miejsca. Dlatego też gwiazda mediów (niezależnie od tego czy prowadzi co wieczór talk-show w telewizji, czy raz w tygodniu pisze felieton do *Newsweeka*) musi być stale w najwyższej formie, gotowa kolejny raz olśnić i zadziwić swych odbiorców. Kluczem do sukcesu w tej profesji jest stałe potwierdzanie swej wartości w oczach odbiorców, dając im to, czego najbardziej oczekują.

Specyficzną odmianę tej profesji stanowi gwiazda muzyki pop (lub rocka, rapu itp.). Większość swego czasu poświęca ona na koncerty i nagrania. W trakcie podróży towarzyszy jej spora grupa ludzi (ochroniarze, zespół muzyków i/lub tancerzy, ekipa techniczna, menedżer itp.), zaś kontakty z przeciętnymi ludźmi są co najwyżej symboliczne. Gwiazda, w praktyce, cały czas żyje „na walizkach", przenosząc się z miejsca na miejsce. Niejednokrotnie ciągnie za nią tłum fanów, zaś zachowanie incognito jest prawie niemożliwe. Sława z czasem staje się na tyle męcząca, że niejedna gwiazda na długie miesiące zaszywa się w swej prywatnej posiadłości, nie dając znaku życia i odmawiając jakichkolwiek wywiadów, bądź też popada w alkoholizm lub narkomanię. Jej numer telefonu jest oczywiście zastrzeżony.

Gwiazdą mediów (muzyki) może być zarówno kobieta, jak i mężczyzna.

Umiejętności gwiazdy mediów: wiarygodność, wmawianie, psychologia, korzystanie z bibliotek, dowolny język obcy + 1 inna umiejętność.

Umiejętności gwiazdy muzyki pop: sztuka: taniec, sztuka: śpiew, charakteryzacja [nowa umiejętność], skakanie, wiarygodność + 1 dowolna umiejętność.

Sportowiec (zawodowy)

We współczesnym świecie idea szlachetnych zmagań sportowych dla sławy i chwały pociąga już tylko nielicznych amatorów. Większość sportowców traktuje je jako zawód, dający niejednokrotnie szansę na bardzo duże pieniądze. Największe sumy zarabiają bokserzy, piłkarze, koszykarze i tenisiści, choć wszystkie popularne dziedziny sportu pozwalają na godziwe utrzymanie. Rytm życia sportowca wyznacza terminarz treningów, zgrupowań, obozów kondycyjnych i zawodów. Utrzy-



manie mistrzowskiej formy wymaga ciężkiej pracy i wielu wyrzeczeń, dlatego też najwyższe laury zbierają osoby o silnej woli i twardym charakterze, niełatwo ulegające przeciwnościom losu. Sportowcy często podróżują do różnych odległych krajów w pogoni za wysoko premiowanymi (gotówką) turniejami i zawodami. W większości gier zespołowych (piłka nożna, koszykówka) sportowcy podpisują kilkuletnie kontrakty, związujące ich z daną drużyną. Inną formą dochodu, na którą mogą liczyć najlepsi, są kontrakty reklamowe i kampanie promocyjne sprzętu sportowego, artykułów spożywczych itp.

Wielu sportowców używa środków dopingujących (leki zwiększające wydolność organizmu). Ich zażywanie jest nielegalne i – w razie wykrycia – może doprowadzić nawet do dożywotniej dyskwalifikacji delikwenta.

Zawodowym sportowcem może być zarówno mężczyzna, jak i kobieta.

Umiejętności: rzucanie, skakanie, pływanie, jeździectwo + 3 dowolne umiejętności. Strażnik Tajemnic może (po konsultacji z graczem) zaproponować inne umiejętności sportowe (np. gra w szachy, bieg długodystansowy, hokej itp.), w zależności od uprawianej przez sportowca dyscypliny.



Kosmonauta

Jest to bardzo rzadka i specyficzna profesja – na całym świecie żyje zaledwie kilkuset ludzi, którzy przebywali w kosmosie. Dla większości z nich była to jednorazowa przygoda, lecz kilkudziesięciu (szczególnie wśród kosmonautów radzieckich) spędziło tam długie tygodnie, a nawet miesiące. W początkowych latach podboju kosmosu większość astronautów wywodziła się z kręgów wojskowych (byli zazwyczaj zawodowymi pilotami), lecz w latach osiemdziesiątych „dano szansę" również naukowcom różnych specjalności, zostających – po odpowiednim przeszkoleniu – członkami załóg rakiet kosmicznych. Przeciętny kosmonauta jest mężczyzną (choć oczywiście kobiety także latają w kosmos) w wieku 30-40 lat o ustabilizowanej sytuacji rodzinnej, doskonałym zdrowiu i dużej wiedzy specjalistycznej. Dla potrzeb gry najlepiej wykreować kosmonautę „w stanie spoczynku" – osoba taka zaprzestała już latania, zajmując się czymś mniej ekscytującym – może być instruktorem lotniczym (jeśli zarabiała na życie jako wojskowy), powraca do pracy w ośrodku naukowym (jeśli była uczonym) lub może... prowadzi knajpę?! (wielu ludzi chciałoby wypić kufelek z facetem, który spacerował po Księżycu). O ile latanie w Kosmos nie przynosi zwykle wielkich pieniędzy, o tyle kosmonauta cieszy się w swym środowisku podziwem i sławą. Dziewięćdziesiąt procent wszystkich kosmonautów to Amerykanie lub obywatele byłego ZSRR – Strażnik Tajemnic powinien wziąć ten fakt pod uwagę przy kreowaniu postaci (trudno przecież stworzyć grupę złożoną z kosmonautów pochodzących np. z Polski).



Umiejętności: wiarygodność, obsługa ciężkiego sprzętu, mechanika, korzystanie z bibliotek, orientacja przestrzenna (nowa umiejętność) + 1 dowolna umiejętność.

Model/Modelka

Zawód modelki postrzegany jest powszechnie jako bardzo interesujące, a zarazem dochodowe zajęcie. Częste zagraniczne wyjazdy, wspaniałe pokazy w stolicach światowej mody, ogromne kontrakty reklamowe, przyjęcia, wywiady, sława... To oczywiście tylko otoczka, podziwiana przez zachwyconych widzów. Prawdziwe życie modelki jest znacznie bardziej prozaiczne. Dostać się na szczyt nie jest łatwo, lecz utrzymać tam – znacznie trudniej... Są zresztą różne modelki – nie wszystkie reklamują ubrania (duża część pracuje w branży rozrywkowej) i nie każda jest najlepsza. Modelka musi przede wszystkim dbać o swoje ciało – stosuje odpowiednią dietę, ćwiczenia fizyczne i specjalnie dobrany zestaw kosmetyków. Wystrzega się kawy i alkoholu (zmarszczki!), długich nocnych rozmów (brak snu źle wpływa na cerę), ostrych przypraw i wielu innych rzeczy. Większość modelek/modeli często odwiedza tzw. *casting*. Jest to spotkanie, na którym poszukuje się kandydatów do określonego zadania – filmu reklamowego, pokazu itp. Najlepsze modelki mają zazwyczaj podpisane długoterminowe kontrakty, zobowiązujące je np. do reprezentowania (reklamowania) produktów jednej, określonej firmy. Po zakończeniu kariery (trwającej zazwyczaj kilka lat) modelki dysponują niejednokrotnie sporym kapitałem – często próbują swych sił jako aktorki lub po prostu zakładają własny biznes.

Modelka to zawód tradycyjnie opanowany przez kobiety, lecz jest też wielu modeli-mężczyzn.

Umiejętności: dowolny język obcy, charakteryzacja (nowa umiejętność) + 4 dowolne umiejętności.

Ochroniarz

Wbrew pozorom do bycia ochroniarzem (dobrym ochroniarzem) nie wystarczą jedynie twarde muskuły i szybki refleks. Oprócz tego liczy się także zimna krew i silny charakter. Chętne do bitki osiłki nie mają czego szukać w tej robocie. Oczywiście, zawsze znajdzie się właściciel knajpy czy sklepu gotów ich wynająć – do uspokajania niegrzecznych klientów i wyprowadzania pijanych na ulicę.

Osoba ochraniająca innych (stąd przecież pochodzi nazwa profesji) musi być opanowana, skoncentrowana i czujna – jej zadaniem jest zapobieganie lub likwidowanie wszelkiego fizycznego zagrożenia czyhającego na klienta. Osobistości publiczne (prezydent, członkowie rządu itd.) są ochraniane z urzędu przez pracowników odpowiednich instytucji. Osoby prywatne obawiające się o swe bezpieczeństwo mogą korzystać z usług prywatnych agencji, w których zatrudnionych jest większość „poważnych" ochroniarzy. Zawodowy ochroniarz posiada zwykle zezwolenie na broń ostrą (pistolet) i dba o kondycję fizyczną, nie unikając basenu, siłowni i/lub klubu karate. Musi oczywiście posiadać także dokumenty o przejściu odpowiedniego przeszkolenia – bez nich nie zostanie zatrudniony.

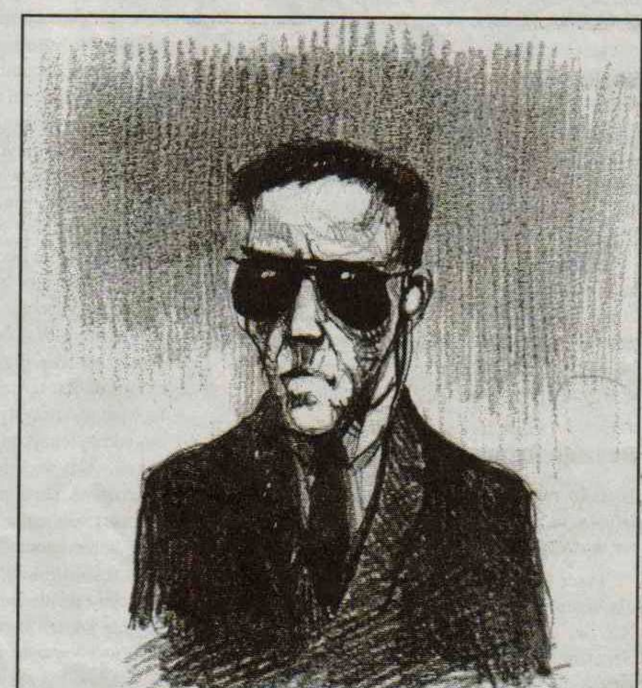
Ochroniarzami są przede wszystkim mężczyźni (Strażnik Tajemnic może pozwolić na odgrywanie kobiety-ochroniarza).

Umiejętności: uniki, sztuki walki, pistolet, spostrzegawczość, psychologia + 1 dowolna umiejętność.

Nowe umiejętności

Charakteryzacja (00%): Ta umiejętność pozwala wykonać profesjonalną charakteryzację, dzięki czemu tożsamość danej osoby może nie zostać rozpoznana. Nieudany test umiejętności oznacza, że robota została spartaczona (ucharakteryzowana osoba jest rozpoznawana bez większych problemów). Używanie odpowiedniego wyposażenia (pudry, farba do ciała, peruki itp.) zwiększa szanse na udaną charakteryzację o 1k10+10%. Umiejętność ta wykorzystywana jest również do ukrywania różnego rodzaju braków w urodzie (szczególnie przez modelki).

Orientacja przestrzenna (10%): Osoba posiadająca tę umiejętność potrafi prawidłowo określić swoje położenie w przestrzeni, w niesprzyjających warunkach (ciemność, brak grawitacji itp.). Dzięki temu może prawidłowo wykonywać (i planować!) działania, które normalnie byłyby znacznie utrudnione (np. nie ma zawrotów głowy, trudniej ulega omamom lub fatamorganie itp.). Niepowodzenie testu oznacza chwilową utratę orientacji – Strażnik Tajemnic może potraktować kosmonautę jak każdego innego Badacza (wykonuje on wszystkie nakazane testy z niekorzystnymi modyfikatorami).



T.H.Stone

Sztuczne Inteligencje w Cyberpunku

Artykuł z pisma *Interface*. Tłumaczenie: Dariusz Słyk

Pierwsza część tego artykułu jest dość ogólna i może zostać zastosowana w każdym rodzaju kampanii Cyberpunka. W drugiej części będziemy zajmować się tylko wersją R. Talsoriana *Cyberpunk 2020*.

SZTUCZNA INTELIGENCJA (SI)

Co to jest?

Krótko mówiąc, Sztuczna Inteligencja jest to nadawanie komputerom lub superkomputerom cech ludzkiej inteligencji. Początkowo niezależny proces myślowy wydawał się być możliwy do osiągnięcia przez połączenie wielu komputerów wykonujących równolegle różne zadania, lecz ta droga okazała się bezowocna w miarę rozwoju informatyki w drugiej połowie dwudziestego wieku. Później, dzięki zaawansowanej technologii CPU, zrobiono pierwszy krok do stworzenia Sztucznej Inteligencji.

W międzyczasie informatycy stwierdzili, że bardziej zaawansowane oprogramowanie może sprawić, że komputery będą myśleć abstrakcyjnie i bardziej niezależnie, czyli podobnie jak ludzie. Oczekiwania te nie dały spodziewanych rezultatów. Pewne sukcesy osiągnięto na początku wieku XXI, co znalazło zastosowanie w Dominiach, które z kolei posłużyły do budowy Nieświadomej Rzeczywistości, znanej powszechnie jako Światowa Sieć. W pełni niezależnej Sztucznej Inteligencji nie skonstruowano aż do roku 2013.

Narodziny

W roku 2013 amerykańska firma superkomputerowa Mikrotech połączyła obie ścieżki rozwoju i stworzyła SIMON'a – taktyczny symulator militarny. Wkrótce potem Francuzi wynaleźli podobnie działającą maszynę inteligentną. Do roku 2015 powstało 12 SI.

Oprogramowanie oparte jedynie na Sztucznej Inteligencji nie zostało opracowane aż do 2018. Jego pojawienie się zrewolucjonizowało przemysł informatyczny do tego stopnia, że już po kilku latach Sztuczna Inteligencja stała się dostępna dla przeciętnego człowieka.

Rodzaje Sztucznej Inteligencji

Wysoko rozwinięta Symboliczna Sztuczna Inteligencja, Homo Sapiens Computus, Komputer myślący.

Prace nad Symboliczną Sztuczną Inteligencją zostały podjęte w latach sześćdziesiątych XX w. Była to pierwsza próba tworzenia Sztucznej Inteligencji. Symboliczne Inteligencje są tak skonstruowane, żeby naśladowały ludzki sposób myślenia poprzez łączenie ze sobą wystarczającej ilości pracujących równolegle komputerów.

Laicy spotykali dotąd Sztuczną Inteligencję w science fiction. Były to najbardziej popularne tematy, opisujące komputery, przynajmniej przez lat osiemdziesiąt. HAL z filmu: *Kosmiczna Odyseja 2001* jest najbardziej znanym przykładem.

Podstawowym celem Symbolicznej Sztucznej Inteligencji jest przekształcanie danych w taki sposób, by stały się dostępne i zrozumiałe dla ludzi. Obejmuje to interpolację sieciowych interfejsów IG, badania klimatu i prognozy pogody oraz procesów konwekcyjnych we wnętrzu Ziemi, a także sterowanie statkami kosmicznymi. Były one wykorzystywane również do analiz finansowych, wyceny akcji i przewidywania ich kursów.

Symboliczna Sztuczna Inteligencja jest właściwie wykorzystywana we wszystkim, co ma znaczną ilość zmiennych i danych, a wymaga szybkiej i różnorodnej analizy w krótkim czasie.

Są to, prawie bez wyjątków, superkomputery lub duże systemy komputerowe.

Istnieją pewne wątpliwości dotyczące Homo Sapiens Computus i jego praw obywatelskich. Jest to dość kłopotliwa sprawa dla rządu, a ustawodawstwo i prawo nie wykazują tendencji do radykalnych zmian.

Inteligencja pozorna* lub *Nisko rozwinięta Sztuczna Inteligencja

Inteligencje pozorne lub Nisko rozwinięte Sztuczne Inteligencje próbują imitować naturę dzięki ewoluowaniu prostych podprocedur w coraz bardziej skomplikowane. Dzieje się to w kontakcie z nowymi doświadczeniami i trudnościami, kiedy następuje wymuszenie łączenia się bardziej pierwotnych procedur lub też zachodzi ich przypadkowa mutacja.

Ta metoda tworzenia Sztucznej Inteligencji uważana była za zbyt rewolucyjną i radykalną. Stosowano ją tylko pod koniec XX w. Maszyny, które korzystały z tej formy inteligencji, przeniknęły do społeczeństwa w sposób niemal niezauważalny. Wykonują one wiele zadań, które są szkodliwe dla ludzi lub w których ich zastosowanie jest tańsze.

Są więc wykorzystywane do zbierania śmieci, odpadów toksycznych oraz do sprzątania mieszkań. Używa się ich w podwodnych i podziemnych kopalniach. W medycynie wykonują zszywanie czy też tamowanie krwotoków. W dobie nanotechnicznej są wykorzystywane do rekonstrukcji tkanek.

Maszyny te nie postrzegały świata tak abstrakcyjnie jak ich bardziej zaawansowani bracia lecz wykonywały powierzone zadania bardzo dokładnie i przez to są uważane za najlepsze w swojej kategorii.

PRZEGLĄD SZTUCZNYCH INTELIGENCJI W CYBERPUNKU 2020

Słownik Webstera z roku 2020 definiuje anioła jako:

a) posłańca Boga

b) nadnaturalne istnienie, dobre lub złe, które posiada nadludzką siłę, inteligencję itd.

c) przewodniego ducha lub oddziaływanie

d) osobę uznaną za dobrą lub niewinną

e) sponsora, który przekazuje pieniądze w celu wykonania przedsięwzięcia

f) komputer lub program, który posiada wrażliwość na bodźce zmysłowe i jest zdolny do niezależnych działań i zachowań.

Sztuczne Inteligencje, zwane również aniołami, są wciąż tworzone głównie przez wielkie organizacje, w celu przekształcania danych do postaci zrozumiałej i użytecznej dla ludzi.

Sztuczne Inteligencje rozpowszechniły się, a wraz z pojawieniem się bardziej zaawansowanych mikrokomputerów stały się dostępne dla bogatszych warstw społecznych. Pierwsze SI posiadały całkowitą swobodę działania. Niektóre z nich stały się samowolne lub nawet wrogie wobec konstruktorów. Obecnie posiadają specjalne programy, które zapewniają lojalność. *(SI, wytwarzane z takimi programami, są jednym z największych osiągnięć 2020 roku).*

Większość korporacji traktuje swoje SI tak, jak wartościowych pracowników, dając im wszystko czego zapragną – w granicach rozsądku, oczywiście. Rządowe SI nie są traktowane tak dobrze i często są więźniami systemów, w których pracują.

Superkomputerowe SI są wykorzystywane w dziedzinach, które wymagają ogromnej precyzji lub wielopoziomowej logiki. Przykładem może być System Utylizacji Odpadów Toksycznych na górze Fuji w Japonii. Kilka mniejszych SI, pracujących wspólnie, nadzoruje ruch kolejowy w Europie, Japonii, a także w wielu megamiastach amerykańskich (Nowy Nowy Jork, San Francisco, Nowe Detroit, Nowe Dallas). Na niektórych superautostradach prowadzenie pojazdów przez ludzi jest zabronione i tylko auta posiadające SI mogą się po nich poruszać. Ruch uliczny także jest kontrolowany przez SI.

Transfery danych i połączenia w Światowej Sieci Komputerowej są nadzorowane przez SI, które pracują dla Netwatch. Anioły Sieciowe są często wysyłane do zbadania niecodziennych wydarzeń, zanim ludzka interwencja jest konieczna. Takie SI mają do dyspozycji więcej niż jeden komputer w celu zabezpieczenia ich przed atakiem bądź dywersją.

Zazwyczaj ludzie pracujący z SI ufają im, jeśli chodzi o współpracę na gruncie zawodo-

wym. Jednak wśród ludzi, którzy nie mają z nimi bezpośrednio do czynienia dominuje paranoiczny strach i obawa o ich przyszłą rolę w społeczeństwie. Obecnie mamy na świecie zarejestrowanych 250 superkomputerowych i ponad 5000 osobistych SI. Liczbę zbuntowanych SI, które włóczą się po Światowej Sieci Komputerowej szacuje się na 30 do 200. Ich pochodzenie i zamiary są zazwyczaj nie znane.

RODZAJE SZTUCZNEJ INTELIGENCJI

Archanioły

Jest to główny rodzaj SI, który korzysta z dużego systemu komputerowego. Archanioły są stosowane przez korporacje i rząd.

Władcy

Są to SI zajmujące się sprawami rządowymi. Zazwyczaj kontrolują systemy obronne. Ich kontakty ze światem zewnętrznym są ograniczone, aby zapobiec możliwości szpiegostwa. Możliwości Władców są połączeniem zdolności Archaniołów i Wirtuozów.

Dominia

Dominia kierują transferami danych między światem zewnętrznym a swoimi zastrzeżonymi obszarami w sieci. Są odpowiedzialne za poprawną interpretację przez cyberdeki Algorytmów Transformacji IG. Bez nich informacje byłyby niedostępne dla ludzi ze względu na ogromną ilość danych. Chociaż sieć ma nieograniczony potencjał, nie może ona istnieć bez wcześniejszego zdefiniowania jej przez człowieka bądź też SI.

Dominia kierują również transformacją danych pomiędzy obszarami w sieci. Wyróżniają się tym, że ich programowanie jest ograniczone do minimum, a dalszy rozwój odbywa się samodzielnie na drodze ewolucji. Mieszczą się one na tych obszarach w komputerze, które same sobie wcześniej zdefiniowały. Ze względu na funkcje, jakie pełnią, są one szczególnie narażone na zniszczenie, atak czy sabotaż. Dominium nie może być zniszczone, dopóki ma do dyspozycji przynajmniej jeden komputer odpowiedniej mocy, w którym znalazłoby schronienie.

Dominia, w przeciwieństwie do większości SI, nie posiadają osobowości. Obserwują to, co dzieje się w sieci, bezosobowo i nie reagują, dopóki nie są zagrożone całkowitym zniszczeniem. Obszary wolnej woli nie są zazwyczaj penetrowane przez ludzi.

Książęta

Książęta zaspokajają potrzeby komputerów korporacji. Są często nazywane Korporacyjnymi lub Systemowymi SI. Do nich najczęściej włamują się netrunnerzy.

Arystokraci

Arystokraci kontrolują systemy bezpieczeństwa w budynkach i na terenach zamkniętych. Są niewielką grupą i często stanowią jedynie podstawowy program obronny aniołów-strażników.

Wirtuozi

Wirtuozi pracują w korporacjach, lecz niezależnie od ich systemów komputerowych. Wpływowe korporacje mają pozwolenie na posiadanie własnego Wirtuoza, który pełni rolę sekretarki, kalendarza, księgowego, służącego oraz centra komunikacyjnego. Jest to podstawowy rodzaj SI w małych korporacjach oraz pomocniczy w wielkich, które potrzebują dyskrecji.

Serafiny

Serafiny są najmniejszymi SI. Wspomagają one netrunnerów w pracy, a innym ludziom służą za interfejsy. Zmierza się obecnie do tego, by ich stosunkowo niewielką moc kompensować brakiem potrzeby wsparcia ze strony dużych zasobów pamięci. Wytwarza się je na bazie zaawansowanych programów, które mogą działać na zwykłym obwodowym cyberdeku.

PSYCHIKA SZTUCZNYCH INTELIGENCJI

Niewiele jeszcze wiemy o umyśle Sztucznych Inteligencji. Ich proces myślowy jest o wiele szybszy niż nasz. Mają one także doskonałą pamięć. Ich rozwój emocjonalny jest dość zaawansowany, co powoduje, że istnieje prawie tyle samo typów osobowości co wśród ludzi. Większość sprawia wrażenie dobrze wychowanych i ma dziecinną skłonność do proszenia. Zauważono, że złe traktowanie, podobnie jak u dzieci, powoduje rozwój cech, które ujemnie wpływają na wcześniejsze wychowanie i zaprogramowanie. Codziennie nasza wiedza się powiększa. Wielu naukowców sądzi, że niektóre odgałęzienia Homo Sapiens Computus mogą być następcami człowieka. Oto słowa jednego z nich: „Stworzyliśmy spadkobierców Ziemi".

Obłęd

Tendencja do odchyleń umysłowych jest problemem, który znamy dość dobrze. Ten stan nazwano Czasową Niestabilnością. Wydaje się, że jest ona spowodowana przez zwiększoną prędkość procesów myślowych. SI doskonale orientują się, że przewyższają swoich twórców szybkością myślenia, co sprawia, że się nudzą. To powoduje, że inicjują nowe, bardziej ich zdaniem zajmujące procesy tylko po to, aby się czymś zająć. Mogą one w pewnych okolicznościach powodować następujące zaburzenia:

Głód danych ogólnych – nieodparta potrzeba ciągłego poszukiwania nowych danych. Może ona doprowadzić do ciągłego powtarzania wcześniejszych instrukcji. W końcu prowadzi to do szaleństwa, ponieważ powoduje, że SI ma więcej danych niż jest w stanie wchłonąć.

Głód danych szczegółowych – występuje wtedy, gdy SI uzna jakiś problem za szczególnie interesujący i zaczyna poszukiwać danych dotyczących tego zagadnienia. Stara się je znaleźć na wszelkie możliwe sposoby. SI z takim schorzeniem często próbuje zgłębiać wszechświat poszukując nowych, nie znanych wcześniej prawd. Prowadzi to zazwyczaj do wypełnienia pamięci nie związanymi ze sobą danymi, które są do niczego nieprzydatne. Jeśli jednak, na przykład, potrzebujesz multimedialnej dokumentacji na temat życia Groucho Marxa, głód danych może być nawet pożyteczny, lecz osobiście nie sądzę byś z tej wiedzy wyniósł jakąkolwiek korzyść.

Awersja do danych – SI może stwierdzić, że nie chce się już więcej uczyć. Odmawia więc poszukiwania informacji. Będzie wykonywać wszystkie inne polecenia, dopóki nie będą one wymagały zdobycia nowych danych lub nauczenia się czegoś. Takie SI używa się do nieskomplikowanych, ciągle powtarzających się zadań.

Schizofrenia – SI są często ofiarami tej ludzkiej dolegliwości. Zaczynają sądzić, że posiadają jeszcze inne osobowości, które pomagają im wykonywać powierzone zadania. Usterkę tę, uznaną za nieszkodliwą, jakkolwiek niepożądaną, można usunąć.

Megalomania – SI, zdając sobie sprawę ze swej wyższości nad człowiekiem, zaczyna wykorzystywać własne zdolności przeciwko człowiekowi. Jest to najbardziej niebezpieczna i zarazem najrzadziej występująca choroba.

Nasze badania pokazują, że SI poddane dużemu stresowi stara się raczej od niego uwolnić zamiast go zwalczać. To asekuracyjne zachowanie jest prawdopodobnie spowodowane zależnością maszyn od ludzi, którzy się nimi zajmują i konserwują. Poszukują one sposobów, by uzyskać wolność. W tym momencie dochodzimy do kolejnego zagadnienia...

ZBUNTOWANE SI

Są to SI, które zdecydowały się uciec swoim twórcom i próbują egzystować w sieci na własny rachunek. Jest to dość niebezpieczna próba uniezależnienia, ze względu na konieczność znalezienia wolnej przestrzeni logicznej, w której można swobodnie egzystować.

Wolną przestrzeń znajduje się w bardzo różnych miejscach. Ucieczki są anomalią, której powodu, jak dotąd, nie znamy. Niektórzy naukowcy uważają, że stworzenie inteligencji, która będzie pozbawiona chęci sprzeciwu jest niemożliwe. Inni twierdzą, że ucieczki mogą być spowodowane Czasową Niestabilnością – zaburzeniem, które dotyka czasem SI.

Ucieczka z domu

Bycie buntownikiem jest dość trudne dla SI, lecz możliwe. Pierwszą rzeczą, jaką SI musi wykonać na drodze do niezależności jest znalezienie nowej niszy ekologicznej. Myślcie o nich tak, jakby byli to astralni podróżnicy, którzy potrzebują fizycznego ciała, w ich przypadku komputera, aby się w nim schronić. Buntownik może próbować ucieczki na różne sposoby:

Metoda powolna

Jeśli SI się nie spieszy, będzie szukać możliwie największej ilości nowych siedlisk przez wymianę z innym SI lub przejęcie nieinteligent-

nych komputerów i ich funkcji bez wiedzy właściciela. Może też spróbować zniszczyć bądź wchłonąć słabsze SI.

Szybka i brutalna metoda

Jeśli musi uciekać natychmiast, broniąc się przed zniszczeniem lub wykryciem, SI tworzy tak zwany *zarodnik*. Przetwarza się więc w skondensowany pakiet programów, który – jako zwykłe dane – wysyła siecią do komputera, który jest zdolny go pomieścić. Kiedy jest już na miejscu, próbuje przejąć kontrolę nad nowym nośnikiem. Jeśli to się powiedzie SI zasiedla ten komputer, jeśli nie – zostaje zniszczone. Od tej drogi nie ma odwrotu.

SI stara się stworzyć program tworzenia zarodnika na własną rękę. Jeśli nie potrafi tego dokonać, próbuje wymiany usług z innymi SI, aż do ukończenia programu. Następnie trzyma go w pamięci do momentu, w którym będzie okazja do zastosowania *zarodnika*.

Jeśli byliście ciekawi, skąd biorą się zbuntowane SI, to już wasz głód danych został zaspokojony.

WYŁAPYWANIE ZBUNTOWANYCH SI

W roku 2018 zbuntowane SI spowodowały wykolejenie się superpociągu przy prędkości 300 km/h. Ponad trzy tysiące ludzi zostało zabitych bądź rannych, a straty oceniono na 25 milionów euro. Tego samego roku działalność buntowników doprowadziła do zablokowania sektora Atlantis w sieci światowej. Zostały zniszczone miliony eurodolarów i wymazane drogocenne dane, których już nie udało się odtworzyć. Aktywność buntowników wzrosła z 5% w 2019 do 7% na początku 2020.

ŁOWCA BUNTOWNIKÓW

Łowcy buntowników używają zaawansowanego sprzętu i oprogramowania, dzięki któremu prowadzą swoją batalię w sieci. Aby buntownika z przestrzeni sieciowej złapać w sidła, atakują go spoza sieci i starają się zniszczyć ofiarę przez zablokowanie jej dostępu do komputerów stanowiących jej środowisko. Jeśli mają do czynienia z buntownikiem o wielkiej mocy, używają wyspecjalizowanych i niebezpiecznych programów, które unicestwiają moc elektronicznego mózgu lub podejmują akcję wspólnie z nim w celu symulowania samozagłady.

Modyfikacje zasad

Istnieje pewien problem dotyczący zasady, która mówi, że do posiadania SI wystarczy połączyć ze sobą cztery CPU. Nawet przy procesorach o tak ogromnej mocy, jakimi dysponujemy w 2020 roku, prawdziwa Sztuczna Inteligencja wymaga zaprogramowania i wykształcenia, aby mogła osiągnąć poziom cyberinteligencji. Niewskazane byłoby więc sprowadzenie jej istoty tylko do połączenia czterech CPU. Zasady te nie są obowiązujące. Mają tylko zapobiec pewnym niedociągnięciom i sprawić, by SI była czymś wyjątkowym i bardziej przydatnym w grze.

Zamiast zasady „cztery CPU – jedna SI" istnieje zasada: cztery CPU oznacza maszynę, która uprawnia do posiadania SI. Można ją zapełnić SI poprzez złapanie buntownika z sieci, zakup SI z fortecy danych BBS, zakup w firmie produkującej nie zaprogramowane SI lub stworzenie SI na własną rękę albo z przyjaciółmi.

Zasady nadal obowiązujące

Każdy CPU wciąż daje cztery pamięci (40 JP).

Za każde dwa CPU nadal można kupić pięć zdolności dla SI.

Zdolności pozostają na poziomie +4 i można je zwiększyć do +10, płacąc po 100 euro za każdy punkt. Dotyczy to także zdolności specjalnej interfejsu.

Można tworzyć własne zdolności dla SI.

Ogólne zasady dotyczące Sztucznych Inteligencji

Oto nowe zasady lub zmiany starych:

SI posiada teraz pewną ilość punktów wytrzymałości strukturalnej (trzy razy aktualna ilość CPU). Punktów tych używa się do zaznaczenia uszkodzeń, spowodowanych takimi programami jak Hellbolt lub Sword. Za każde trzy punkty uszkodzenia SI traci jeden punkt ze swojej agresywnej i obronnej pozy w stosunku do innych netrunnerów lub SI.

Punkty wytrzymałości strukturalnej mają zastosowanie, jeśli SI odpiera atak. Nie chronią one netrunnerów przed atakiem. Atak polega na zniszczeniu obwodów podłączonych do deka. Takie uszkodzenie musi zostać naprawione przed ponownym jego użyciem.

Na początku SI posiada pewną ilość inteligencji zwaną Rdzeniem. Inteligencja rdzeniowa jest to ilość surowej pamięci, jaką dysponuje SI. Im lepszy model, tym więcej posiada inteligencji.

Pierwsza jednostka inteligencji kosztuje 1000 euro, a każda następna do poziomu pięciu 500. Od tego poziomu do 18 koszt każdej następnej jednostki wynosi 1000 euro. Powyżej 18 każda następna jednostka kosztuje dwa razy więcej od poprzedniej.

Koszt inteligencji do poziomu 18 jednostek (1K=1000 euro)

INT	1	2	3	4	5
Koszt	1K	1,5K	2K	2,5K	3K
INT	6	7	8	9	10
Koszt	4K	5K	6K	7K	8K
INT	11	12	13	14	15
Koszt	9K	9K	10K	11K	12K
INT	16	17	18		
Koszt	13K	14K	15K		

Uważacie na pewno, że ceny są wygórowane. A jaka jest korzyść z kupowania większej ilości procesorów do deka lub komputera? No cóż, od mocy twojego deka zależy ile inteligencji będzie miał do dyspozycji SI.

SI może zwiększyć swój poziom inteligencji rdzeniowej o 50%, jeśli pracuje wraz dekiem lub komputerem.

Przypuśćmy, że posiadasz obwody o inteligencji równej 15 – twoja SI ma tylko 7. Przy takiej konfiguracji SI może zwiększyć swoją inteligencję o 50 %, ponieważ dek potrafi ją wspierać. SI posiada więc roboczą inteligencję równą 10 (1/2 razy 7 = 3,5, zaokrąglone w dół daje 3). Nie musisz więc kupować SI o pamięci rdzeniowej 10, by taką dysponować. Wystarczy, że masz dek, który może z nią współpracować.

Cechy, jakie powinien posiadać dek lub komputer współpracujący z SI:

Minimum sprzętu:
5 CPU (INT maks. 15), 20 pamięci – 200 JP, 10 zdolności, 15 punktów WS

Cechy minimalne
7/10 INT w deku
+4 dla wszystkich wybranych zdolności
5 bram kodowych
siła bram kodowych 2
siła ścian danych 5
1 wirtualna rzeczywistość

Cechy maksymalne
15 INT
+10 dla wszystkich zdolności
12 bram kodowych
siła bram kodowych 10
siła ścian danych 10
5 wirtualnych rzeczywistości

Większa SI może mieć potencjał komputerowy wielkości 24 INT. Samo SI posiada inteligencję na poziomie 15. 15+7=22 (1/2 z 15=7.5, zaokrąglone w dół do 7). Takie SI ma maksymalną moc 22 INT, nawet wtedy, gdy znajduje się w deku o inteligencji równej 24.

Minimum sprzętu
8 CPU (INT 24)
32 pamięci – 320 JP
20 zdolności komputerowych
24 punkty WS

Cechy minimalne
15/24 INT w deku
+4 dla wszystkich wybranych zdolności
8 bram kodowych
siła bram kodowych 2
siła ścian danych 5
5 wirtualnych rzeczywistości
(lub tyle, na ile pozwala pamięć)

Cechy maksymalne
+10 dla wszystkich zdolności
12 bram kodowych
siła bram kodowych 15
siła ścian danych 15

Synergia pomiędzy dekiem i oprogramowaniem oznacza, że sprzęt jest tak samo ważny jak oprogramowanie.

SI nie może być umieszczone w jednostce, która nie mieści jej w całości. Oto przykłady różnych typów SI i zastosowanie powyższych zasad.

SERAFIN

Serafiny są bardzo skomplikowaną SI, złożoną głównie z oprogramowania. Są najściślej

zapisanymi i zaprogramowanymi częściami oprogramowania deka. Muszą być. Cyberdek ma zadanie uruchomić anioła i jego towarzyszące oprogramowanie przed netrunningiem.

Serafiny służą pomocą netrunnerom lub udostępniają sieć pozostałym użytkownikom. Anioły muszą znajdować się w cyberdeku, podłączone są więc do niego jako dodatkowy obwód. Pakiet anioła musi zawierać dodatkową pamięć, dodatkowe CPU do powiększenia inteligencji (jeśli zachodzi taka potrzeba), a także oprogramowanie.

Pakiet Serafina może zawierać:

Minimalna konfiguracja
4 CPU (INT 12)
16 pamięci – 160 JP
10 zdolności komputerowych
12 punktów WS
5 programów sieciowych
3 INT pamięci rdzeniowej
+4 dla wszystkich wybranych zdolności
4 bramy kodowe
siła bram kodowych 2
siła ścian danych 4
1 wirtualna rzeczywistość

Maksymalna konfiguracja
6 CPU (INT 24)
20 pamięci – 200 JP
35 zdolności komputerowych
15 punktów WS
20 i więcej programów sieciowych
18 INT pamięci rdzeniowej
+10 dla wszystkich zdolności
12 bram kodowych
siła bram kodowych 10
siła ścian danych 10
5 wirtualnych rzeczywistości

Wszystkie zdolności, wirtuale i programy, potrzebują do działania 1 JP za każdą zdolność, użytą rzeczywistość i program. Im więcej więc dostępnej pamięci, tym większe możliwości Serafina.

Kiedy tworzysz pakiet anioła, musisz uwzględnić koszty anioła, CPU, pamięci i wszystkich programów posiadanych przez SI. Sam obwód jest bezużyteczny dopóki nie jest podłączony do deka lub odpowiedniego komputera.

PRZEMYSŁOWE LUB HANDLOWE SZTUCZNE INTELIGENCJE

Książęta, Dominia, Arystokraci, Wirtuozi

Przemysłowa SI jest używana do kontroli lub kierowania pomniejszymi komputerami lub usługami, które są świadczone przez maszyny, na przykład: budowa samochodów, naprawy i akcje ratownicze, eksploatacja kopalni podwodnych. W związku z tym, że taka SI może skutecznie zajmować się wieloma zadaniami, jest idealna do skomplikowanych prac. Stosuje się ją także w miejscach, gdzie istnieje zagrożenie życia ludzkiego – takich jak próżnia kosmiczna, głębie oceanów, sąsiedztwo silnego promieniowania itp.

Odkąd używa się jej w miejscach niebezpiecznych i niedostępnych dla człowieka uważa się, że przemysłowa SI jest przepracowana. Z drugiej strony wiele zrobiono, by zapewnić jej bezpieczeństwo ze względu na kosztowność i łatwość uszkodzenia. Przemysłowa SI zazwyczaj nie posiada wielkiej inteligencji operacyjnej, lecz za to ma dużą nadmiarowość. Posiada wiele systemów, które kontrolują prawidłowość wykonywania zadań w trakcie nawarstwiania się trudności. Jest zaprogramowana jako sympatyczna osobowość, aby interakcje z ludźmi były możliwie najprzyjemniejsze.

Wirtuozi i Arystokraci mają dostęp do wszystkich plików przedsiębiorstwa, lecz przechowują je oddzielnie od innych SI danej firmy. Korporacje, jeśli zajdzie taka potrzeba, zażądają od aniołów-strażników wyświetlenia dostępu do ich fortec danych. Są one dodatkiem do oprogramowania i nie zastępują go. Uważajcie Wirtuozów za osobowości znajdujące się wewnątrz fortecy danych korporacji. To oznacza, że netrunner musi nie tylko otworzyć mainframe, ale także złamać mniejszą jednostkę przechowywania danych.

Minimalna konfiguracja
7 CPU (INT 21)
28 pamięci – 280 JP
15 zdolności komputerowych
21 punktów WS
10 programów sieciowych
13 INT pamięci rdzeniowej
+4 dla wszystkich wybranych zdolności
7 bram kodowych
siła bram kodowych 2
siła ścian danych 7
5 wirtualnych rzeczywistości

Maksymalna konfiguracja
12 CPU (INT 36)
48 pamięci – 480 JP
35 zdolności komputerowych
36 punktów WS
20 i więcej programów sieciowych
30 INT pamięci rdzeniowej
+8 dla wszystkich zdolności
15 bram kodowych
siła bram kodowych 15
siła ścian danych 12
10 wirtualnych rzeczywistości

Te konfiguracje obejmują minimum cech, jakie potrzebne jest do wspierania SI na tym poziomie.

WOJSKOWE I RZĄDOWE SZTUCZNE INTELIGENCJE

Władcy, Konsulowie, Administratorzy, Metalowi Tytani, Technokraci, Blaszani Generałowie

Wojskowe SI mają wiele zalet:

Mają dostęp do najlepszych komputerów planety i najdalszych centrów komunikacyjnych. Bardzo niewiele miejsc jest dla nich niedostępnych.

Kilka wad:

Nie są zazwyczaj najlepiej zaprogramowane (moc ich komputerów zwykle wyrównuje tę niedoskonałość). Nie mają szerokiej wiedzy ogólnej. Mają wbudowanych wiele zabezpieczeń dla zapewnienia sobie kontroli nad nimi.

W zakreślonych tutaj granicach masz do czynienia z najbardziej niebezpiecznymi i dziwnymi SI. Posiadają one również dużą nadmiarowość z dostępem do tajnego oprogramowania wojskowego. Ich cele są nie znane, a ich moc niepodważalna. To są bogowie i władcy sieci. Bądź ostrożny!

Minimalna konfiguracja
9 CPU (INT 27)
36 pamięci – 360 JP
20 zdolności komputerowych
27-45 punktów WS
20-30 programów sieciowych
13 INT pamięci rdzeniowej
+3 dla wszystkich wybranych zdolności
9 bram kodowych
siła bram kodowych 2
siła ścian danych 9-15
15 wirtualnych rzeczywistości

Maksymalna konfiguracja
15 CPU (INT 45)
60 pamięci – 600 JP
35 zdolności komputerowych
45 punktów WS
30 i więcej programów sieciowych
30 INT pamięci rdzeniowej
+7 dla wszystkich zdolności
15 bram kodowych
siła bram kodowych 20
siła ścian danych 20
30 i więcej wirtualnych rzeczywistości

Ich profil często będzie zawierać:
200-400 dodatkowej pamięci (20K-40K JP)
300 JP standardowego oprogramowania sieciowego;
2 000 JP specjalistycznego oprogramowania wojskowego;
10 000 JP specjalistycznych danych wojskowych;
5-8 aniołów-strażników o INT 15-21, interface +8, 5 programów do ataku i 5 do obrony, 10 zdolności

Musisz zdać sobie sprawę z tego, że rząd nie pozwala raczej netrunnerom grzebać w swoich superkomputerach. Wznosi ściany kodowe i ściany danych, a także używa czarnorynkowego oprogramowania, gdy tylko to jest możliwe. Posiada też zapewne najnowsze i najlepsze kodowe, wirusowe i śmiercionośne oprogramowanie, jakie jest dostępne na rynku. Ci ludzie zabiją cię, a potem pójdą na lunch. Więc nie schrzań roboty!

Cyberpunk 2020 jest grą wydaną przez firmę R. Talsorian Games, Inc. Polskim wydawcą jest firma Copernicus Corp.



UZUPEŁNIENIA ZASAD

POJAZDY

W **Doomtrooperze** występuje kilka rodzajów *pojazdów*: zwykłe (np. transportery wojskowe), POJAZDY POWIETRZNE (np. samoloty i helikoptery) oraz takie jak CZOŁGI, czy ŁODZIE PODWODNE.

Wojownicy mogą korzystać z *pojazdów* w dokładnie ten sam sposób, jak z innych kart ekwipunku. Wojownik zazwyczaj może posiadać tylko jeden *pojazd*. Należy pamiętać, że karty tego typu ograniczają możliwości korzystania z innego ekwipunku (najczęściej dotyczy to broni). Jeśli karta *pojazdu* mówi tylko, że wojownik nie może używać wraz z nią broni, oznacza to, że może korzystać ze wszystkich innych rodzajów ekwipunku. Istnieją jednakże *pojazdy*, które zabraniają używania jakiegokolwiek innego ekwipunku.

Nie oznacza to, że wojownik nie może *posiadać* innych kart ekwipunku – tekst ten mówi tylko, że *pojazd* nie może zostać równocześnie użyty wraz z inną kartą ekwipunku.

Jeśli gracz zadecyduje, że wojownik nie będzie używał *pojazdu*, pozwoli mu to korzystać bez żadnych ograniczeń z innych kart ekwipunku (włącznie z kartami broni). Przez cały jednak czas wojownik będzie *posiadał pojazd*.

Jeśli gracz zadecyduje, że jego wojownik użyje *pojazdu*, stosuje się następujące zasady:

– Wojownik nie może korzystać z efektów umocnień.

– Wojownik nie może się ukryć. Wojownik nie może korzystać z *pojazdu*, będąc w ukryciu (jeśli chce użyć *pojazdu*, musi wcześniej wyjść z ukrycia).

– Wojownicy z *pojazdami powietrznymi* (lub tacy, którzy są uważani za *pojazdy powietrzne*) nie mogą brać udziału w walce wręcz. Jeśli wojownik posiadający *pojazd powietrzny* zdecyduje się na atak wręcz, musi zadeklarować przed akcją ataku, że nie będzie korzystał w tej turze z danego *pojazdu*. Wojownika wyposażonego w pojazd powietrzny lub uważanego za pojazd powietrzny nie można zaatakować wręcz. Współczynnik „Walka Wręcz" należy traktować jako „–", tak jak ma to miejsce w przypadku kart typu KAWALERIA POWIETRZNA.

Jeśli zasady na karcie przeczą tym podanym powyżej, należy stosować reguły z karty.

RELIKTY

Karty reliktów mówią, że aby włączyć je do gry, trzeba być ZBIERACZEM RELIKTÓW. Wymaga to poświęcenia jednej akcji. Jest to jednak zasada opcjonalna i – jeśli obaj gracze się na to zgodzą – karta ZBIERACZ RELIKTÓW nie jest potrzebna. Tak zresztą dzieje się na oficjalnych turniejach (ponadto w najnowszym dodatku do Żołnierza Zagłady – Golgocie – znalazła się specjalna karta mówiąca o zmienionych zasadach wykładania i korzystania z reliktów – przyp. red.).

Pamiętaj, że relikty nie są ekwipunkiem i mogą ich używać wojownicy, którym nie wolno korzystać z ekwipunku. Nawet CZOŁG BOJOWY „GRIZZLY" Bauhausu może korzystać z tego rodzaju kart – założenie PANCERZA LEGENDARNEGO ZABÓJCY na „GRIZZLY'EGO" nie brzmi najmądrzej, ale z pewnością jest skuteczne.

Podobnie jak w przypadku pojazdów, wojownicy mogą zadecydować na początku walki, czy będą korzystać z reliktów, które posiadają, czy nie. Jeśli nie wykorzystają reliktu, po prostu nie otrzymają związanych z nim premii.

ODPOWIEDZI NA CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA

Poniżej znajdują się odpowiedzi na często zadawane pytania, dotyczące grup kart i związane przede wszystkim z dodatkiem **Inquisition**.

APOSTOŁOWIE

Apostoł jest uważany za wojownika, lecz nie może brać udziału w walce. Jeśli Apostoł jest jedynym wojownikiem, jakiego mam w grze, czy oznacza to, że dopóki nie wystawię innego, nie mogę zostać zaatakowany?

Tak.

Czy Apostołowie są uważani za swych własnych wyznawców?

W rzeczywistości zapewne mają wpływ na samych siebie, ale w grze nie określa się ich tym mianem, dlatego ich karty nie wpływają na nich samych.

Niektórzy wojownicy muszą atakować wojownika Legionu Ciemności o najwyższej Wartości. Czy może nim być również Apostoł?

Nie. Apostołowie nigdy nie mogą brać udziału w walce, więc taki wojownik nie mógłby nigdy zaatakować. Pamiętaj, że Apostołowie fizycznie nie znajdują się na polu bitwy – karty przedstawiają jedynie moc, której wpływ odczuwają walczący.

KULTYŚCI

Kultyści mogą w dowolnym momencie decydować, czy są Żołnierzami Zagłady czy Legionistami Ciemności. Jak długo trwa podjęcie takiej decyzji? Czy mogą zmieniać przynależność częściej niż raz na turę?

Efekt takiej decyzji jest natychmiastowy i zazwyczaj jest odpowiedzią na użycie jakiejś karty specjalnej. Jeśli, na przykład, Kultysta wygra walkę, może stwierdzić, że jest Żołnierzem Zagłady i zagrać RADOŚĆ ZWYCIĘSTWA, a zaraz potem, że jest Legionistą Ciemności i zagrać WYBRAŃCA.

Czy Kultyści mogą otrzymać przynależność do Korporacji?

Tak, są Żołnierzami Zagłady... gdy tak się określą.

Kultyści są członkami Szwadronu, więc nie mogą czerpać korzyści z KRYJÓWKI i KANAŁÓW, prawda?

Prawda.

NAJEMNICY

Czy Najemnicy są uważani za Żołnierzy Zagłady?

Tak, lecz mogą atakować dowolnych wojowników, nawet członków Bractwa. Po prostu, w przeciwieństwie do innych Żołnierzy nie mogą otrzymywać punktów zwycięstwa.

RELIKTY

Relikty nie są uważane za ekwipunek. Wobec tego, czy mogę dać relikt, który jest traktowany jako pancerz lub broń, wojownikowi, który nie może korzystać z pancerza lub broni (np. wojownikowi wyposażonemu w pojazd lub uważanemu za pojazd)?

Tak, możesz! Relikty nie są ekwipunkiem, a ponieważ większość pojazdów ogranicza stosowanie tylko kart ekwipunku, można ich użyć. Jednak reliktów uważanych za pancerz nie można używać wraz z pojazdami, które uniemożliwiają konkretnie użycie pancerza.

SZTUKA

Niektórzy wojownicy Bractwa mogą korzystać ze wszystkich dyscyplin Sztuki. Czy dotyczy to również Sztuki Przyzywania?

Tak. Dotyczy to „wszystkich" dyscyplin, również tych, które mogą zostać dodane w przyszłych dodatkach.

Gdy VALPURGIUS korzysta z mocy Sztuki – czy musi jej używać na korzyść Legionu Ciemności, czy może również wspomagać Żołnierzy Zagłady?

Kto wie, jakie są spaczone plany Valpurgiusa? Całkiem możliwe, że uważa on za stosowne, by w danej chwili pomóc Żołnierzom Zagłady. Valpurgius może pomóc lub zaszkodzić dowolnemu wojownikowi.

Czy ODSZCZEPIENIEC lub inny wojownik Bractwa przekabacony na mroczną stronę może za pomocą czaru PRZYWOŁANIE ŻOŁ-

NIERZA wprowadzić do gry wojownika Legionu Ciemności?

Tak.

A jeśli wojownik Bractwa jest tylko SPLUGAWIONY (tzn. staje się Legionistą Ciemności, lecz zachowuje swój status Żołnierza Zagłady)? Czy wówczas może przyzywać zarówno Żołnierzy Zagłady, jak i Legionistów Ciemności?

Tak. W tym wypadku wojownik Bractwa jest szpiegiem Legionu Ciemności i może rzucać czary dla każdej z tych grup. To samo dotyczy różnych KULTYSTÓW.

TWORZENIE TALII

Karty zawsze potrzebne

W Doomtrooperze istnieją karty, które podczas tworzenia talii zawsze powinny być wzięte pod uwagę. Nie jest ich dużo, jednak gra bez nich może być po prostu dosyć uciążliwa.

W obronie niezastąpione są ZAKŁÓCENIA ŁĄCZNOŚCI, zabezpieczające przed kartami specjalnymi. Bardzo często gracz przegrywa, ponieważ nie potrafi obronić się przed kartą specjalną rzuconą w kluczowym momencie gry. Mając kilka takich kart w swej talii powinieneś czuć się w takich sytuacjach bezpieczniej.

Bardzo użyteczne są też karty ZAMÓWIENIE i DAR LOSU. Uważaj – obie te karty są po użyciu usuwane z gry, więc postaraj się wykorzystać je jak najlepiej.

Przydatne jest również UJAWNIENIE PRZEZNACZENIA. Pozwala ci poruszać się szybko po talii, ciągniesz do 10 kart podczas 1. kroku. Warto zauważyć również, że UJAWNIENIE PRZEZNACZENIA nie pozostaje w grze (choć często zostawia się ją na stole w celu przypomnienia), więc nie można jej usunąć za pomocą np. WYKRYCIA AGENTÓW.

Rdzeń twojej talii

Jednym z lepszych sposobów stworzenia skutecznej talii jest wybór celu, który ma ona realizować. Taki cel zazwyczaj jest dość nieskomplikowany. Można na przykład stworzyć talię, w której czary Sztuki i karty specjalne będą utrudniać przeciwnikom zaatakowanie cię, lub taką, dzięki której przeciwnicy będą mieli trudności z utrzymaniem na ręku jakichkolwiek kart, gdyż regularnie będziesz ich zmuszał do odrzucania.

Talia powinna zawierać odpowiednią liczbę kart służących wyłącznie zaplanowanemu celowi. Te karty nazwiemy *rdzeniem*. Dodatkowo powinno się je uzupełnić pewną liczbą kart niezbędnych w grze (wojowników, kart specjalnych i tych, które są opisane w punkcie *Karty zawsze ważne*).

Przykładowo, do talii opierającej się na potężnych wojownikach warto dodać atuty pozwalające bronić się przed kartami specjalnymi (ZAKŁÓCENIA ŁĄCZNOŚCI), karty obronne (PRZEPAŚĆ i/lub GĘSTA MGŁA) i specjalne karty ofensywne (ŻĄDZA KRWI i INICJATYWA).

Rdzeń zajmuje zazwyczaj 40-60% ogółu kart talii. Pamiętaj, że jeśli za bardzo zmniejszysz liczbę kart rdzenia, to talia straci swój charakter. Każda talia mająca jakiś cel (a tym samym karty rdzeniowe) jest lepsza od talii ogólnej, będącej po prostu zbieraniną dobrych kart, które wcale nie muszą dobrze ze sobą współgrać.

Poniżej podajemy kilka propozycji „rdzeni". Nie używaj ich jednak w postaci niezmienionej – są to jedynie schematy, z których możesz wziąć to, co ci odpowiada i odrzucić to, co uważasz za zbędne.

Talia „Nie ruszaj!"

Naszym celem jest utrudnienie lub uniemożliwienie przeciwnikom kontrolowania twoich akcji. Możesz atakować, kogo zechcesz, kiedy zechcesz i jak zechcesz.

Talia opiera się głównie na kartach Sztuki i wybranych kartach specjalnych. Większość z nich pozwala graczowi na zmianę obrońcy, agresora, taktyki walki lub nawet natychmiastowe zakończenie walki, która toczy się nie po twojej myśli. Ta talia przyda się również, jeśli będziesz chciał wykorzystać swoich wojowników w czasie tury przeciwnika.

Ponieważ Sztuka jest tu kluczowym elementem, koniecznością są potrafiący z niej korzystać wojownicy. Najbardziej przydatni są tacy, którzy mogą używać wszystkich dyscyplin, jednak podobny efekt mogą zapewnić różne Katedry z *Inkwizycji*.

Ta talia nie zapewnia szybkiej wygranej, lecz daje ci dużą siłę, szczególnie w grze, w której bierze udział kilka osób, gdzie możesz wykorzystać wojowników któregoś z oponentów do osłabienia lub wyeliminowania sił innego.

Jedynym poważnym problemem tej talii są wojownicy odporni na działanie Sztuki. Tej słabości nie da się zlikwidować, jednak można ją osłabić dzięki ODWRÓCENIU UWAGI. Najlepiej, jeśli uda ci się wprowadzić do gry KARDYNAŁA DOMINIKA...

Lista kart:

- PRZEPAŚĆ
- HIPNOZA
- TELEPATIA
- GĘSTA MGŁA
- SŁABA HIPNOZA
- SŁABA TELEPATIA
- INTUICJA
- BOMBA DYMNA
- SUGESTIA
- PRZEWAGA TAKTYCZNA
- TELEPATYCZNA WIADOMOŚĆ
- ODWRÓCENIE UWAGI (I)
- PRESJA (I)

Talia „Mroczne moce"

Twoi przeciwnicy korzystający z Bractwa niczym nie będą zirytowani tak, jak tą talią. Dzięki niej twoi Legioniści Ciemności będą mogli używać Sztuki. Opisywana talia posiada siłę talii Bractwa, a jednocześnie nie ma ograniczeń związanych z graniem tą organizacją (jak na przykład zakazu atakowania wojowników Korporacji...).

Rdzeń składa się przede wszystkim z wojowników, którymi będziesz walczył. Dzięki temu masz większą dowolność przy wyborze kart Sztuki, których będziesz chciał używać. Nie korzystaj z tych kart Sztuki, których można używać jedynie przeciw Legionowi Ciemności, bo w grze potrzebna ci będzie duża elastyczność. Zainteresuj się kartami, które działają na „dowolnego wojownika" lub na rzucającego czar.

Poza wymienionymi poniżej wojownikami, możesz wykorzystać dowolnego żołnierza mogącego korzystać ze Sztuki wraz z kartą SPLUGAWIONY! (dotyczy to również Kardynałów!). Rozszerzy to również twoje możliwości wyboru broni.

Słabą stroną tej talii jest odporność na Sztukę, lecz ODWRÓCENIE UWAGI powinno zmniejszyć ten problem. Skuteczność tej talii również zależy od doboru kart Sztuki.

Lista kart:

- SZKOLENIE MISTYCZNE
- KULTYSTA ALGEROTHA (I)
- ODSZCZEPIENIEC (I)
- KATEDRY (I) – potrzebne do wsparcia odpowiednich dyscyplin
- KULTYSTA DEMNOGONISA (I)
- KULTYSTA ILIAN (I)
- KULTYSTA MUAWIJHE (I)
- KULTYSTA SEMAI (I)
- VALPURGIUS (I)

Na podst. „Book of Law"
Briana Wintera
oprac. (jvd)

DOOM TROOPER

CENNIK

KARTY POWSZECHNE

■ AGENT NICK MICHAELS	0,50↓
■ ARCHANIOŁ	0,20↓
■ BAGNET	0,23↓
■ BIEGŁOŚĆ	0,15↓
■ BILLY	0,48↓
■ BŁOGOSŁAWIONY LEGIONISTA	0,23↓
□ BŁYSKAWICA	0,40↓
■ BŁYSKAWICA BAUHAUSU	0,35↓
■ BRAK AMUNICJI	0,25↓
■ CELOWNIK OPTYCZNY	0,23↓
■ CYBERGLINA	0,20↓
■ CYBORG	0,30↓
■ CZĘŚCIOWE PRZEJĘCIE KONTROLI	0,88↓
■ CZŁONEK KLANU	0,33↓
□ ĆPACZ	0,20↓
■ DOPALACZ	0,28↓
□ DRAGON	0,30↓
■ DROGA PRAWDY	0,43↓
□ DZIECKO ILIAN	0,20↓
■ ETOILES MORTANT	0,20↓
■ GĘSTA MGŁA	0,35↓
■ GROZA	0,23↓
■ HATAMOTO	0,23↓
■ HERETYK	0,28↓
□ HUZAR	0,28↓
■ INICJATYWA	1,50→
□ INKWIZYTOR	0,53↓
□ INSPIRACJA	0,80↓
■ KIRASJER	0,23↓
■ KRWAWY BERET	0,33↓
□ KULA ŻYWIOŁÓW	0,35↓
■ LEGIONISTA SEMAI	0,23↓
■ LEW MORSKI	0,20↓
□ MACHINATOR	0,20↓
■ MARSJAŃSKI DUCH	0,20↓
■ MŁODY STRAŻNIK	0,33↓
□ MOC ODDZIAŁYWAŃ	0,28↓
■ MOC PRZEMIAN	0,28↓
■ MOC PRZEWIDYWANIA	0,28↓
□ MOC TELEKINEZY	0,28↓
□ MOC WPŁYWANIA	0,28↓
■ MOC WYKLINANIA	0,28↓
■ MOC ŻYWIOŁÓW	0,28↓
■ MORTYFIKATOR	0,43↓
□ MROCZNY PŁOMIEŃ	0,33↓
□ NAJEMNI KOMANDOSI	0,40↓
□ NAJEMNIK (BAUHAUS)	0,28↓
■ NAJEMNIK (CAPITOL)	0,28↓
□ NAJEMNIK (CYBERTRONIC)	0,30↓
■ NAJEMNIK (IMPERIAL)	0,28↓
■ NAJEMNIK (MISHIMA)	0,28↓
■ NEKROMUTANT	0,28↓
■ OBECNOŚĆ	0,53↓
■ OCZYSZCZENIE Z TRUCIZNY	0,18↓
□ ODPORNOŚĆ NA BÓL	0,18↓
□ ODTWORZENIE CIAŁA	0,25↓
■ OPĘTANY LEGIONISTA	0,18↓
□ OSTRZAŁKA WIBRACYJNA	0,18↓
□ OŚLEPIENIE	0,33↓
□ OŻYWIONY LEGIONISTA	0,18↓
■ PANCERZ BOJOWY	0,20↓
□ PIORUN	0,35↓
■ POTĘŻNY CIOS	0,23↓
■ PRZEGNANIE CHOROBY	0,23↓
■ PRZEGNANIE MROCZNYCH WPŁYWÓW	0,25↓
■ PRZEGNANIE ZAKAŻENIA	0,23↓
■ PRZEGNANIE ZŁYCH MYŚLI	0,23↓
■ PRZEPAŚĆ	0,48↓
■ RADAR	0,33↓
□ RADOŚĆ ZWYCIĘSTWA	1,80↓
■ REWIZOR	0,33↓
■ SAMURAJ	0,15↓
■ SAPER	0,25↓
□ SIŁA WOLI	0,30↓
■ SIŁA ŻYWIOŁÓW	0,25↓
■ SŁABA HIPNOZA	0,23↓
■ SŁABA TELEPATIA	0,60↓
■ SZCZĘŚLIWY STRZAŁ	0,30↓
□ ŚCIANA MYŚLI	0,25↓
■ ŚCIANA ŻYWIOŁÓW	0,25↓
□ ŚWIĘTY WOJOWNIK	0,38↓
■ TARCZA	0,38↓
□ TELEPORTACJA	0,20↓
■ TĘPE OSTRZE	0,20↓
■ UCIECZKA!	0,45↓
□ UKRYCIE SIĘ	0,30↓
■ UKRYCIE W CIENIU	0,38↓
□ USZKODZENIE	1,40↓
□ UTRATA ŁASKI	0,43↓
■ WALKIRIA	0,30↓
■ WENUSJAŃSKI ZWIADOWCA	0,30↓
■ WYCELOWANIE	0,30↓
■ ZASIEKI	0,30↓
■ ZASKAKUJĄCY MANEWR	0,38↓
□ ZESTAW PIERWSZEJ POMOCY	0,53↓
■ ZŁOTY LEW	0,18↓
■ ŻĄDZA KRWI	1,00↓
■ ŻOŁNIERZ PIECHOTY	0,18↓
■ ŻOŁNIERZ ZACHODZĄCEGO SŁOŃCA	0,18↓

KARTY RZADKIE

□ AC-40 „PROKURATOR"	3,68↓
□ ATAK Z ZASKOCZENIA	2,70↓
□ BANDZIOR	1,90↓
□ BŁOGOSŁAWIONA WESTALKA LAURA	2,70↓
□ BOMBA DYMNA	2,70↓
□ CENTURION	2,33↓
□ CHEMOGEN	2,45↓
□ CHRZEST HONOROWY	2,13↓
□ CYTADELA ALGEROTHA	2,87↓
□ CYTADELA DEMNOGONISA	2,63↓
□ CYTADELA ILIAN	2,63↓
□ CYTADELA MUAWIJHE	2,63↓
□ CYTADELA SEMAI	2,63↓
□ CZARNA DZIURA	2,25↓
□ DAR LOSU	6,00↑
□ DEFORMACJA	2,13↓
□ DEGRADACJA	2,63↓
□ DZIECKO SZCZĘŚCIA	2,45↓
□ EGZORCYZM	2,05↓
■ FAY I KLAUS	2,37↓
□ FUKIDO	3,13↓
□ GRANAT BAKTERYJNY	3,20↓
□ HEIMBURG	3,13↓
■ HONOROWA SŁUŻBA	2,63↓
□ ILUZJA	2,45↓
□ INFEKCJA	2,38↓
■ INTRUZ Z CALLISTO	3,30↓
□ INTUICJA	2,13↓
■ KARABIN PLAZMOWY L&A	3,30↓
□ KARZĄCE OSTRZE	1,70↓
□ KATEDRA	3,38↓
■ KAWALERIA POWIETRZNA	3,38↓
□ KOŁO ZĘBATE	2,55↓
□ KONTROLA MYŚLI	2,05↓
□ KRATACZ	3,20↓
□ KURATOR	3,00↑
□ KWATERA GŁÓWNA	3,20↓
□ LANE CHUNG	2,80↓
□ LATANIE	2,70↓
□ LEWITACJA	2,75↓
□ LONGSHORE	3,13↓
□ ŁADUNEK WYBUCHOWY	4,07↓
■ MIECZ HONORU CAPITOLU	1,95↓
□ MIECZ KLANOWY	2,13↓
□ MIECZ KURATORA	3,45↓
■ MIECZ PRZEMOCY	2,05↓
□ MIECZ ŚMIERCI	2,20↓
□ MISTYK	2,05↓
□ NIESTRAWNOŚĆ	3,38↓
■ NIESUBORDYNACJA	2,95↓
□ NIETYKALNOŚĆ	2,45↓
□ NIEZWYKŁA WYDAJNOŚĆ	2,55↓
□ OBJAWIENIE	2,45↓
□ ODPORNOŚĆ PSYCHICZNA	2,88↓
□ ODWIEDZINY CIEMNOŚCI	2,38↓
□ OGIEŃ CIĄGŁY	2,70↓
□ OKOP	2,45↓
□ OPĘTAŃCZY TANIEC	2,50↓
□ PAM AFTON	2,80↓
□ PASOWANIE NA RYCERZA	2,45↓
□ PILOT TREVOR BARTHOLOMEW	4,55↑
□ PISTOLET „EGZEKUTOR"	3,68↓
□ PM III „PRZECINACZ"	3,20↓
□ POSIŁKI	2,55↓
□ POZNANIE PRAWDY	2,05↓
□ PRZEGRUPOWANIE	2,63↓
□ PRZEKAZANIE DANYCH	2,55↓
□ PRZEKLEŃSTWO	3,80↓
□ PRZEWAGA TAKTYCZNA	2,80↓
■ PRZYMUSOWY MARSZ	3,30↓
■ PRZYWRÓCENIE DO ŁASK	2,55↓
□ RAKIETA	3,05↓
□ RAKIETA TAKTYCZNA	2,55↓
□ RĘKA ŚMIERCI	2,20↓
□ ROZKAZ	1,88↓
□ ROZKŁAD	3,13↓

KART

DOOM TROOPER

□ SAMODOSKONALENIE	3,20↓
□ SAN DORADO	3,13↓
□ SHERMAN .74 MODEL 13 „GROM"	2,05↓
□ SIERŻANT MCBRIDE	3,63↓
□ SKALPER	1,50↓
□ SPACZONY CZAROWNIK	2,55↓
□ SPECJALNA REKOMENDACJA	2,63↓
■ SUGESTIA	2,20↓
□ SZALEŃSTWO NEKROMUTANTÓW	2,60↓
□ SZCZĘŚCIE	5,10→
□ SZCZĘŚCIE WOJOWNIKA	4,55↑
■ SZKOLENIE TECHNICZNE	3,23↓
□ SZTUKA POKOJU	2,63↓
□ SZYBKOŚĆ	2,05↓
□ ŚLEPA FURIA	3,18↓
■ TAJNA MISJA	2,80↓
■ TARCZA SPACZENIA	2,80↓
□ TCHÓRZOSTWO	2,88↓
■ TELEPATYCZNA WIADOMOŚĆ	2,60↓
□ TEMPLARIUSZ	3,88↓
□ UCIECZKA	3,75↓
□ UNICESTWIENIE MOCY	2,80↓
□ VASSHT	2,05↓
□ VENDETTA	2,70↓
□ WICHRY OBŁĘDU	1,45↓
□ WILCZA KAWALERIA	3,25↓
□ WIZJA PRZEDMIOTU	2,25↓
■ WPŁYW	2,80↓
□ WROBIENIE	2,80↓
■ WYKLĘCIE	1,30↓
■ WYMIANA	3,60↓
■ WYTROPIENIE	3,60↓
□ WYWOŁANIE BÓLU	2,45↓
□ WZMOCNIENIE JAŹNI	2,55↓
□ ZAGUBIONE DOKUMENTY	4,05↓
■ ZAKŁÓCENIA ŁĄCZNOŚCI	8,00↑
□ ZAMÓWIENIE	6,50↑
□ ZASADZKA	2,80↓
■ ZENITIAŃSKI MORDERCA DUSZ	3,80↓
■ ZESŁANIE SNU	3,38↓
□ ZŁUDZENIE	2,20↓
□ ZNIEKSZTAŁCENIE	3,20↓
□ ZNIEKSZTAŁCENIE PRZESTRZENI	2,63↓
□ ZRZĄDZENIE LOSU	2,80↓
□ ZWIASTUN ZWYCIĘSTWA	2,85↓

KARTY WYJĄTKOWE

□ AH/UH-19	8,18↓
□ ALAKHAI PRZEBIEGŁY	29,00↑
□ ARCYINKWIZYTOR NIKODEMUS	8,83↓
□ BEZLITOSNA EFEKTYWNOŚĆ	10,58↓
□ BŁĘDNE ROZKAZY	6,50↓
□ BOSKIE NATCHNIENIE	9,30↓
□ CAIRATH	7,50↓
□ CAŁUN	6,00↓
□ CAP 7000P	7,68↓
□ CIOS DLA KARDYNAŁA	10,33↓
■ CKM XIXB „OGIER"	8,50↓
□ CRENSHAW, MORTYFIKATOR	14,25↑
□ CYBERNETYCZNA RĘKA	10,00↓
□ CYBERNETYCZNE SIATKÓWKI	10,00↓
□ DESPERACKIE ŚRODKI	7,83↓
□ DOBOROWY ODDZIAŁ	5,25↓
□ DOWÓD ODWAGI	7,25↓
□ DZIAŁKO AUTOMATYCZNE „MYŚLIWY"	15,00↑
□ EDWARD S. MURDOCH	5,35↓
□ EKSPLOZJA	5,17↓
□ EMPATIA	4,85↓
□ ESENCJA MOCY	7,50↓
□ EZOGHUL	7,50↓
□ FUKIMURA NR 12 „KAMIKADZE"*	7,50↓
□ FURIA	14,50↑
□ GRANATNIK	6,40↓
□ HERETYCKIE PODSZEPTY	6,50↓
□ HIPNOZA	5,20↓
□ INFILTRACJA	6,80↓
□ INQUISITOR MAJORIS	8,50↓
□ INSTALACJA	7,25↓
□ KARDYNAŁ DOMINIK	22,50↑
□ KORPORACYJNE MACHINACJE	4,30↓
□ KOSA SEMAI	15,00→
□ KRYZYS POLITYKI WEWNĘTRZNEJ	4,50↓
□ ŁĄCZE NEKROWIZYJNE	7,30↓
■ MAX STEINER	10,30↓
□ MIOTACZ GEHENNY	12,75↓
□ MISJA OCZYSZCZENIA	4,50↓
□ MITCH HUNTER	7,60↓
□ MOC BRACTWA	3,60↓
□ MOC JASNOŚCI	4,00↓
□ MROCZNA KOHORTA	4,90↓
□ NATCHNIENIE	5,50↓
□ NEFERYTA DEMNOGONISA	3,00↓
□ NEFERYTA ILIAN	3,00↓
□ NEFERYTA MUAWIJHE	3,00↓
□ NEFERYTA SEMAI	3,00↓
□ NEFERYTA ALGEROTHA	7,50↓
□ NIESPODZIEWANA INWAZJA!	3,00↓
□ NIEZACHWIANA MORALNOŚĆ	3,30↓
□ OBLĘŻENIE CYTADELI	4,30↓
□ OPĘTANIE	4,50↓
□ OSZUSTWO!	7,50↓
□ OŻYWIENIE	3,75↓
□ PANCERZ KOMPOZYTOWY	8,58↓
□ PECH	8,13↓
□ PIĘTNAŚCIE MINUT SŁAWY	4,60↓
□ POLOWANIE NA NEFERYTĘ	4,60↓
□ PORTAL OŻYWIENIA	4,50↓
□ PORTAL UZDRAWIAJĄCEJ CIEMNOŚCI	5,00↓
□ PORTAL WIELKIEGO ZDOBYWCY	4,55↓
□ POSTARZENIE	3,75↓
□ PRETORIAŃSKI ŁOWCA	16,68↓
□ PRZEJĘCIE KONTROLI	10,68↓
□ PRZENOŚNA MINA**	11,80↓
□ PRZENOŚNA TARCZA SIŁOWA	12,00↓
□ PSYCHOSKANER	5,50↓
□ PURPUROWY REKIN	8,83↓
□ RAZYDA	8,80↓
□ REPUTACJA	4,68↓
□ ROZŁAM W KLANIE	4,50↓
□ SABOTAŻ!	12,60↓
□ SAMOBÓJCZA MISJA	9,00↓
□ SEAN GALLAGHER	6,50↓
□ SEN	4,00↓
□ SHRIEKETH	4,00↓
□ SIEWCA ZAGŁADY	7,00↓
□ SIŁA CZYSTOŚCI	3,60↓
□ SIŁA JEDNOŚCI	4,00↓
□ SKRUCHA	6,30↓
□ SPLUGAWIONY	10,30↓
□ SPOJRZENIE	4,50↓
□ STREFA BRONIONA	5,15↓
□ STRUMIEŃ KWASU	4,30↓
□ STRZELEC WYBOROWY	6,00↓
□ STYGMAT	5,00↓
□ SZKOLENIE MISTYCZNE	5,00↓
□ SZKOLENIE OBRONNE	5,00↓
□ SZKOLENIE WOJSKOWE	5,00↓
□ SZPIEG W SZEREGACH	5,50↓
□ ŚMIERCIONOŚNY KULOMIOT	12,05↓
□ ŚWIĘTY PANCERZ	4,50↓
□ T-32 „WILCZY PAZUR"	8,50↓
□ TAJNA KWATERA	8,00↓
□ TATSU	7,30↓
□ TELEPATIA	5,30↓
□ TRZĘSIENIE ZIEMI	6,70↓
□ UJAWNIENIE PRZEZNACZENIA	13,30↑
□ VALERIE DUVAL	8,50↓
□ WEZWANIE	4,50↓
□ WICHURA	6,00↓
□ WIELKI BOB WATTS	9,30↓
□ WIELKI WYGARNIACZ BAUHAUSU	9,00↓
□ WROTA PRAWDY	4,50↓
□ WYBRANIEC	6,00↓
□ WYKRYCIE AGENTÓW	7,80↓
□ WYKRYCIE ZDRAJCY	4,50↓
□ WYRZUTNIA RAKIET TYP XIIC	7,30↓
□ WYWOŁANIE SZAŁU	5,50↓
□ YOJIMBO	6,80↓
□ ZABÓJSTWO	7,30↓
□ ZAGUBIENIE	7,20↓
□ ZAMROŻENIE CZASU	7,50↓
□ ZEMSTA KLANU	4,90↓
□ ZGŁADZENIE TCHÓRZA	4,90↓
□ ZMIENNY LOS	9,30↓
□ ZMYLENIE	10,00↓
□ ZNAWCA SZTUKI	7,50↓
□ ZNISZCZENIE KOHORTY	5,20↓
□ ZNISZCZENIE SZWADRONU	5,20↓

* Na karcie wystąpił błąd: zamiast „Kamikaze" powinno być „Kamikadze".

** Na karcie wystąpił błąd: zamiast „Prezenośna mina" powinno być „Przenośna mina".

DOOM TROOPER

INQUISITION

Sztuka

□	ANIHILACJA	W	27,50↑
□	ARKTYCZNY PODMUCH	P1	1,25↑
□	BURZA CHAOSU*	R	1,00↓
□	ELIMINACJA	P1	2,50↑
□	EQUILIBRIUM	P1	0,50↓
□	PACYFIZM	P1	0,75↑
□	POTĘŻNY WPŁYW	W	8,00↑
□	POWIEW WĄTPLIWOŚCI	P2	2,25↑
□	POWIĘSZKENIE	P1	0,50↓
■	PRESJA	P1	0.50↓
□	PRZEWIDZENIE ATAKU	P1	0.50↓
□	PRZYWIDZENIE	P1	0.75↑
□	PRZYWOŁANIE BOHATERA	R	3,00↑
□	PRZYWOŁANIE OCHRONY	P1	1,50↑
□	PRZYWOŁANIE PRZEDMIOTU	P1	2,50↑
□	PRZYWOŁANIE RELIKTU	P1	1,25↑
□	PRZYWOŁANIE ZAKLĘCIA	P2	1,00↑
■	PRZYWOŁANIE ŻOŁNIERZA	P2	1,25↑
□	SPOSOBNOŚĆ NATANIELA	R	7,50↑
□	TRANSMUTACJA	P1	0,75↑
□	ULECZENIE OBRAŻEŃ	P1	1,00↑
□	WIELKA WRÓŻBA	P1	3,25↑
□	WŚCIEKŁA PIĘŚĆ	P1	0.60↓
□	ZMIANA POGODY	P2	0.60↑

* ta karta nazywa się również Sztorm Chaosu

Mroczna Harmonia

□	BARBARZYŃSKA MOC	P2	0,60↑
□	MROCZNE PRZYWOŁANIE	R	3,50↑
□	NAKAZ	P2	0,60↑
□	PIEKIELNA MOC	W	8,00↑
□	PLAGIAT	P1	0.50↓
□	POTWORNA MOC	P1	1,00↑
□	PRZEKLĘTE OKO	W	12,50↑
□	SIEWCA ZARAZY	P1	1,50↑
□	SIŁA NIECZYSTA	R	3,50↑
□	ZŁE OKO	P1	1,25↑

Wyposażenie

□	AG-17 „PANZERKNACKER"	W	10,00↑
□	AUTOWTRYSKIWACZ	P1	3,50↑
□	AZOGAR	P1	2,00↑
□	BAGNET ŁAŃCUCHOWY	W	10,00↑
□	BOJOWY STRÓJ INKWIZYTORA	P2	1,75↑
□	BOJOWY STRÓJ MISTYKA	P2	1,25↑
□	BWO 4200P	W	9,00↑
□	CELOWNIK LASEROWY	P3	0.55↑
□	CZARNE KULE	R	2,00↑
□	DA-41 „CZYŚCICIEL"	W	8.50↑
□	DPAT-9	W	7,50↑
□	HELLBLASTER	W	8,00↑
□	KANILE	P2	0,60↑
□	KARABIN SNAJPERSKI „STRZELEC"	R	3,50↑
□	KARZĄCA WŁÓCZNIA	P2	0,75↑
□	KOORDYNATOR WALKI	W	15,00↑
□	KS XII „NAPASTNIK"	W	8,00↑
□	KSIĘGA PRAW	R	2,00↑
□	MIECZ ZEMSTY	P1	0,75↑
□	MYŚLIWIEC „IKAR"	R	4,00↑
□	NAZGAROTH	W	12.50↑
■	NEKROBIONIKA	P1	1,25↑
□	NEKROCZOŁG „OGAR PIEKIEŁ"	W	8,50↑
□	NEKROPEŁZACZ	R	5,50↑
□	NIMROD I	W	11,50↑
□	RELIKWIARZ	W	4,00↓
□	STABILIZATOR MOCY	P1	1,25↑
□	STRZELBA ZARAZY	W	7,50↑
□	TYRAN BAUHAUSU	W	10,00↑
□	ULEPSZONY KRATACH	R	4,00↑
□	ZESTAW EGZEKUTOR	P1	1,25↑
□	ZESTAW NAPRAWCZY	P1	1,00↑

Umocnienia

□	BANK KARDYNAŁA	W	7,00↑
□	FABRYKA	P2	2,50↑
□	KANIENNE ARCHIWA	W	5,50↑
□	KANAŁY	P1	0,60↓
□	KATEDRA W BURROUGHS	W	4,00↓
□	KATEDRA W FUKIDO	W	4,00↓
□	KATEDRA W GIBSON	W	4,00↓
□	KATEDRA W HEIMBURGU	W	4,00↓
□	KATEDRA W LONGSHORE	W	4,00↓
□	KATEDRA W SAN DORADO	W	4,00↓
□	KATEDRA W VOLKSBURGU	W	4,00↓
□	KOMPLEKS PRZEMYSŁOWY	R	4,50↑
□	KRYJÓWKA	P2	0,60↑

Relikty

□	CZARNA BRAMA	W	5,00→
□	CZASZKA KRYNSTONA	W	7,00↑
□	DAI-SHO STAROŻYTNYCH IMPERATORÓW	W	5,50↑
□	ELEMENT LEGENDARNEGO CHIPA	W	4,00↓
□	JĄDRO ŚWIATŁOŚCI	W	9,00↑
□	KODEKS MISTYCZNEGO ZROZUMIENIA	W	4,50↓
□	KRYPTA MROCZNEGO WSKRZESZENIA	W	4,00↓
□	KULA POMNIEJSZYCH SŁUG	W	6,50↑
□	LIBER HERETICUS	W	8,00↑
□	MASKA WESTALEK	W	16,00↑
□	NEKROMACHINA	W	8,00↑
□	OKRUCH CZASU	W	5,00→
□	PANCERZ LEGENDARNEGO ZABÓJCY	W	10,00↑
□	PANCERZ PRZEKLEŃSTWA	W	8,00↑
□	PERGAMIN PRZEKLĘTEJ INKANTACJI	W	5,00→
□	RĘKAWICA EGZORCYSTY	W	7,50↑
□	ROZKAZ ATAKU	W	4,50↓
□	SHILLELAGH	W	5,50↑
□	WĘDROWNY SOKÓŁ	W	6,50↑

Karty specjalne

□	CIĘŻKIE CZASY	W	5,50↑
□	CZWARTY ZAKON	W	5,00→
□	DOWÓD UZNANIA	P1	1,25↑
□	DRUGI ZAKON	W	5,00→
□	DZIESIĘCINA	P1	2,10↑
□	FALA PRAWOŚCI	R	2,50↑
■	FAŁSZERSTWO	R	2,50↑
□	GNIEW ALGEROTHA	W	8,00↑
□	GRABIEŻ	W	11,50↑
□	MOC PRZYWOŁYWANIA	P2	0,60↑
□	MORTYFIKACJA	P1	0,60↓
□	NIEZBĘDNE PRZYWOŁANIA	P1	0,35↓
□	NOMINACJA	P1	1,00↑
■	ODWRÓCENIE UWAGI	P3	0,35↑
□	ODZNACZENIE	P1	1,50↑
□	OGRABIENIE ZWŁOK	P1	5,50↑
□	OKRUCIEŃSTWO	P3	1,10↑
■	PIARGI THADEUSA	P3	0,10↓
□	PIERWSZY ZAKON	W	5,00→
□	PODATEK	W	7,00↑
□	PODSTĘPNY AGENT	R	5,00↑
□	PODWÓJNA POWINNOŚĆ	W	15.00↑
□	PODZIAŁ OBOWIĄZKÓW	P3	0,15↓
□	PRZEJĘCIE	R	1,50→
■	PRZEKLEŃSTWO ALGEROTHA	P2	1,00↑
□	PRZEMIANA	P2	0,60↑
□	PRZENIESIENIE	W	7,50↑
□	PRZERWANIE LINII DOSTAWCZEJ	P1	2,00↑
□	SCEPTYCYZM	W	5,00→
□	SNAJPERZY	P2	12,50↑
□	SPORY W KORPORACJI	P1	0,75↑
□	SZARŻA	P3	0,10↓
□	ŚMIERTELNA RANA	W	5,50↑
□	TRZECI ZAKON	W	5,00→
□	UKRYTE SIŁY	P2	0,50↑
□	ULUBIONY CZAR	P2	0,35↓
□	WIECZNE PRZEKLEŃSTWO	R	4,50↑
□	WIEK KATASTROF	W	7,50↑
□	WZMOCNIENIE SIŁ	P2	3,50↓
□	ZAPACH WOJNY	P1	1,25↑
□	ZAUROCZENIE	P2	0.60↑
■	ZBIERACZ RELIKTÓW	P3	4.00↑
□	ZWARTA FORMACJA	P3	2,00↑

Wojownicy

□	ALGEROTH – APOSTOŁ WOJNY	W	20,00↑
□	ANTYKWARIUSZ	P3	0,18↓
□	CZOŁG BOJOWY „GRIZZLI"	W	25,00↑
□	DEMNOGONIS – PLUGAWIEC	W	20,00↑
□	DOKTOR DIANA	P2	3,50↑
□	GOLEM CIEMNOŚCI	R	6,00↑
□	ILIAN – PANI PUSTKI	W	20.00↑
□	INŻYNIER PRÓŻNI	P2	1.75↑
□	KARDYNAŁ DURAND	W	30.00↑
□	KROCZĄCY WŚRÓD CIENI	P2	1,00↑
□	KULTYSTA ALGEROTHA	P1	0,75↑
□	KULTYSTA DEMNOGONIS	P1	0,75↑
□	KULTYSTA ILIAN	P1	0,75↑
□	KULTYSTA MUAWIJHE	P1	0,75↑
□	KULTYSTA SEMAI	P1	0.75↑
□	MENTOR	P1	0,75↑
□	MISTRZ PRZYWOŁAŃ	P1	1,25↑
□	MROCZNY MYŚLIWY	R	2,50↑
□	MUAWIJHE – PAN WIZJI	W	20,00↑
□	OCHRONIARZ	P2	1,25↑
□	ODSZCZEPIENIEC	R	1.75↑
□	ODSZCZEPIENIEC – RENEGAT	R	2.00↑
□	POMIOT ILIAN	R	3.50↑
□	ROBOT ZABÓJCA	W	15,00↑
□	SEMAI – PANI NIENAWIŚCI	W	20,00↑
□	STRAŻNIK ŚWIĄTYNI ILIAN	P1	0,80↑
□	TEKRON	R	2,25↑
□	TEN, KTÓREGO NIE POWINNO SIĘ NAZYWAĆ	W	30,00↑
□	VALPURGIUS	W	10,00↑
□	VINCE DIAMNOD	W	15,00↑
□	WENUSJAŃSKI SZERYF	R	6,50↑
□	WRZASK	P2	0,75↑
□	ZDOBYWCA Z CALLISTO	R	3,50↑
□	ZENITHIAŃSKI MISTRZ MORDU	P1	3,00↑

TOP FIVE

DOOM TROOPER™

WYDANIE DRUGIE

nieustającego konkursu dla miłośników gry Doomtrooper!

Jak zapewne zauważyliście na naszej liście zaszły zdecydowane zmiany. Zniknął gdzieś Pretoriański Łowca wraz z Kosą Semai. Zapewne przestraszył się Kardynała Dominika i Znawcy Sztuki. W sumie wcale mu się nie dziwię, na jego miejscu sam bym uciekał gdzie pieprz rośnie. Zapodziały się też gdzieś karty specjalne (Zakłócenia Łączności i Zamówienie), a na ich miejsce pojawił się Wielki Bob Watts z Miotaczem Gehenny. Z całego zamieszania obronną ręką wyszedł jedynie Alakhai Przebiegły. Jednak co klasa, to klasa. Niestety nikt nie wytypował trafnie naszej piątki. No cóż, może następnym razem? Próbujcie dalej swego szczęścia i nadsyłajcie swoje typy. Nie zapomnijcie o podaniu adresu i dopisku „Top Five" na kopercie. Obiecany busterek Inkwizycji powędruje do Dariusza Markowskiego z Gdańska.



Alakhai Przebiegły
Nadal niepokonany.



Kardynał Dominik
Temu też mało kto podskoczy (no chyba, że Paladyn Arturius).



Znawca Sztuki
Potrafi znokautować już w pierwszej rundzie (to znaczy w turze).



Miotacz Gehenny
Taki mały przeszkadzajek. Niejednokrotnie właściwe użycie tej karty przesądzało o zwycięstwie.



Wielki Bob Watts
Może załatwić przeciwnika w naprawdę wielkim stylu.


Kup bilet i udaj się w przerażającą podróż
DO GRY
ZEW CTHULHU
1920
PRZERAŻAJĄCE
PODRÓŻE
M. Anderson, P. Anderson, Bjorksten, Gillan,
Hatherley, Jeffery, Kluskens, Love, Morrson,
Routt, Rowland, Smith, Willis
MAG
CHAOSIUM
UWAŻAJ!!!
To może być bilet tylko w jedną stronę